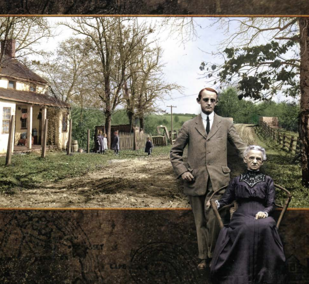
Keith Herber

Les Terres de Lovecraft

Dunwich



L'Appel de Cthulhu

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



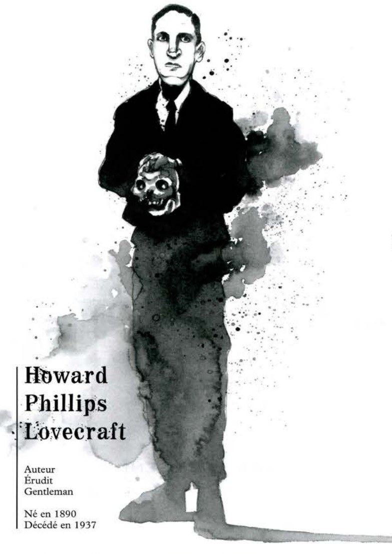
6^E ÉDITION FRANÇAISE

Les Terres de Lovecraft
Dunwich

Aventures et légendes d'un village oublié
des terres de Lovecraft

par Keith Herber

Éditions Sans-Détour



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

WWW.SANS-DETOUR.COM

Pour la version américaine

Texte original : Keith Herber
Introduction : Keith Herber
« Ciel, Terre et Âme » : John Tynes
Direction éditoriale : Lynn Willis
Illustration de couverture : Philippe Bouveret
Illustrations intérieures : John T. Snyder et Paul Carrick
Cartes : Carol Triplett-Smith
Chaosium c'est : Lynn Willis, Charlie Krank, Ben Monroe, David Mitchell, Dustin Wright & diverses créatures étranges

Pour la version française

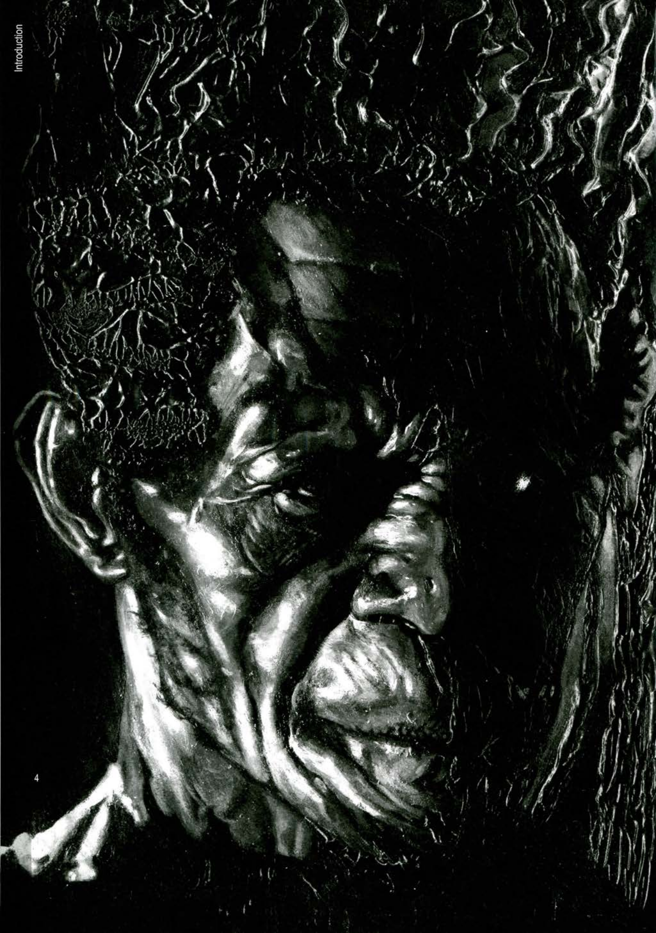
Traduction : Vivien Feasson
Relecture : Lisette Hanrion
Couverture, maquette intérieure et recherches photographiques : Christian Grussi
Plans : Christine Schlicht

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-25-2
Édition et dépôt légal : Novembre 2010

Table des matières

A ma tante Shirley.
Merci pour tes encouragements, ton soutien et tout le reste.
Toutes ces années, tu as fait plus pour moi que tu ne t'en apercevras jamais.

Keith Herber



Introduction

Les étrangers visitent Dunwich aussi parcimonieusement que possible, et depuis une certaine saison d'horreur, tous les panneaux indicateurs pointant dans sa direction ont été arrachés.

H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*

Les terres de Lovecraft : Dunwich est le premier livre de la série des Terres de Lovecraft a avoir été révisé pour pouvoir être utilisé par les règles du jeu de rôle de *L'Appel de Cthulhu.* Bien que conçu pour être utilisé seul, *Les terres de Lovecraft : Dunwich* peut être mis en commun avec les autres livres de la série tels que *Les terres de Lovecraft : Arkham, Les terres de Lovecraft : Innsmouth.*

Ce volume est basé sur l'histoire de Lovecraft appelée *L'Abomination de Dunwich* mais déborde de la région étroite décrite dans ces lignes, allant jusqu'à détailler plus de 260 kilomètres carrés de champs et de territoires sauvages, lesquels entourent le village vieux de plusieurs siècles. Tous les personnages de Lovecraft y sont aussi décrits, ainsi que de nombreux autres résidents.

Pour le plaisir du gardien, nous y avons joint le texte complet de *L'Abomination de Dunwich* de H.P. Lovecraft. Il n'existe pas de meilleure source permettant de s'imprégner de l'atmosphère de décadence consanguine qui règne dans la région. Nous recommandons chaudement aux gardiens ne l'ayant pas encore lu de le faire avant d'attaquer le reste du livre. Les joueurs devraient être également encouragés à le lire. Ce livre a en effet été écrit en ayant à l'esprit que de nombreux joueurs seraient familiers des événements que comporte ce récit ; il a donc été conçu pour qu'une telle connaissance ne puisse pas nuire à leur plaisir mais accroisse au contraire l'intensité de leurs aventures.

Le scénario inclut dans ce livre, « Retour à Dunwich », est une aventure complète qui commence au moment où *L'Abomination de Dunwich* nous avait laissés. Le gardien et les investigateurs auront là une opportunité de faire la connaissance du village et d'explorer ses environs. L'aventure commence à Arkham mais se déroule dans sa majorité dans la commune décrite ici. Sont également inclus un appendice contenant le synopsis des événements entourant *L'Abomination de Dunwich* et les caractéristiques des personnages les plus importants, les gardiens pouvant vouloir utiliser ces informations pour inventer leurs propres scénarios basés sur la nouvelle.

De plus, ce livre comporte également « Ciel, Terre et Âme », une mini-aventure/rencontre qui peut être incorporée à un scénario plus important prenant place à Dunwich. Cette aventure fut publiée pour la première fois dans le numéro quatre du fanzine *The Unspeakable Oath* qui parut à l'automne 1991.

La grande carte de Dunwich placée en encart est là pour être utilisée par les joueurs afin qu'ils puissent trouver leur chemin. De plus petits plans détaillant le village ainsi que neuf régions de la commune se trouvent également dans ce livre. Ils ont été conçus pour que le gardien puisse ajouter ses propres créations à Dunwich, y compris de nouveaux habitants, fermes ou lieux d'intérêt, simplement en les y griffonnant.

Les gardiens devraient se sentir libres de modifier Dunwich pour qu'elle corresponde plus à leurs goûts. Changez ou éliminez des personnages selon vos envies. Les nombreuses fermes abandonnées de la région n'attendent que d'être occupées par des êtres ou des choses particuliers que le gardien pourrait vouloir voir figurer dans sa propre version de la commune.

Les personnes suivantes méritent enfin des remerciements tous particuliers pour leur aide sur ce projet : Jackie Blake, Brian Campbell, David Ray Condon, Kevin Ross, Lynn Willis, Tom Esposito et Scott Aniolowski.



De Aylesbury vers Kingsport

New Hampshire
Dunwich
Aylesbury
Fleuve Merrimac
Innsmouth
Arkham
Fleuve Miskatonic
autoroute d'Aylesbury
Salem
Kingsport
Concord
Cambridge
Boston
0 5 10
miles
Worcester

Newburyport
Plum Island
Rowley
Océan Atlantique
Innsmouth
Falcon Point
Ipswich
Annisquam
Rockport
Bolton
Essex
Gloucester
Chutes de l'Essex
Clarks Corners
Arkham
Manchester
Martin's Beach
Kingsport
Salem

N
W
E
S

Les terres de Lovecraft
Massachusetts

0 1 2 3 4 5
miles

Route
Fleuve
Chemin de fer

Les terres de Lovecraft sont situées au nord-est du Massachusetts. La plus importante portion s'étend le long de la vallée du fleuve Miskatonic, depuis Dunwich dans l'Ouest lointain jusqu'à son embouchure dans l'océan Atlantique, située entre Arkham, Kingsport et Martin's Beach. Les références aux autres ouvrages de la série des « Terres de Lovecraft » sont indiquées à chaque fois qu'elles contiennent des informations essentielles

Annisquam – centre de vacances d'été situé dans Gloucester (voir plus bas).

Arkham – pop. 22562, établie en 1692, incorporée* en 1699. Le textile constitue l'essentiel de l'industrie actuelle. Foyer de l'université Miskatonic. D'étranges apparitions ont été signalées dans les proches bois de Billington et à la ferme de Nahum Gardner, tous deux situés à l'ouest de la ville. Détaillée dans *Les terres de Lovecraft : Arkham*.
**NdT : une ville incorporée est une ville reconnue par l'État dont elle dépend.*

Aylesbury – pop. 16539, établie en 1802 sur le site de l'ancien village de Broton. Construite pour être une cité industrielle et financée par les entrepreneurs d'Arkham et de Boston. Le textile en constitue l'entreprise principale.

Beverly – pop. 27478, établie en 1626 dans les environs de Salem, incorporée en 1688. Foyer des premières filatures de coton des États-Unis (1788). Les manufactures de chaussures et toutes les entreprises qui en découlent forment ses principales industries.

Bolton – pop. 15539, fondée en 1650. Ville industrielle spécialisée dans les chaussures, le cuir et le textile.

Boston – pop. 782623, établie en 1630. La capitale du Massachusetts. Site de Bunker Hill, Faneuil Hall, du « massacre de Boston » et de la « Boston Tea Party ». D'importantes bibliothèques incluent la Boston Public Library avec son million de volumes, l'Athenaeum de Boston, la société des historiens du Massachusetts, la bibliothèque généalogique historiale de Nouvelle Angleterre et la société bostonienne d'histoire naturelle. Les industries principales comportent l'imprimerie et la publication, les vêtements pour les deux sexes et le transport par bateau. Boston est en effet un port international.

Cambridge – pop 124451, établie en 1630. Foyer de l'université d'Harvard, de la faculté Radcliffe et de l'institut de technologie du Massachusetts (le MIT). Cambridge est le site des premières presses d'Amérique. Les industries comprennent l'imprimerie et la publication ainsi que les manufactures de savon et de bonbons et les appareils électriques.

Concord – pop. 7056, fondée en 1635. Site du « coup de feu entendu d'un bout à l'autre du monde ». Demeure de Ralph Waldo Emerson, de Henry D. Thoreau et de Louisia May Alcott.

Danvers – pop. 11893, située à approximativement cinq kilomètres à l'ouest de Beverly. Établie en 1626 et connue jusqu'en 1757 sous le nom de Village de Salem. Centre des activités de sorcellerie en 1692 et lieu de naissance de Israel Putnam. Non loin se trouve l'hôpital d'État pour déments du Massachusetts.

Dean's Corners – pop. 83, établie en 1821. Petite ville sur l'autoroute d'Aylesbury, dernier arrêt avant terminus. A l'origine arrêt sur le trajet des diligences, Dean's Corners traite désormais avec les automobilistes de la route d'Aylesbury. Une fouille conjointe de la société pour la recherche sur les Indiens d'Amérique et de la section archéologie de l'université Miskatonic est actuellement menée à quelques kilomètres au sud-est. Plus de détails dans *Contes de la vallée du Miskatonic*.

Dunwich – pop. 373, établie en 1692. Petite communauté agricole. Anciennement site de grandes scieries. De sombres forces semblent courir dans les veines des habitants décadents de Dunwich. Détaillée dans *Retour à Dunwich*.

Essex – pop. 1654, établie en 1634, incorporée en 1819. Célèbre pour ses chantiers navals et pour ses bancs de palourdes.

Falcon Point – pop. 56, établi en 1696. Petit village de pêcheurs juste au sud d'Innsmouth. Détaillé dans *L'évasion d'Innsmouth* et dans *Adventures in Arkham Country*.

Fitchburg – pop. 45448, située à quinze kilomètres au sud-est de Dunwich, par delà l'autoroute d'Aylesbury. Incorporée en 1764. Possède de grandes manufactures de papier, est le siège du comté de Worcester.

Framingham – pop. 25118, située à 25 kilomètres à l'ouest de Boston, établie en 1640, incorporée en 1700. Ses industries touchent aux chapeaux de paille, aux bottes et aux chaussures, aux objets de caoutchouc, aux chaudières et aux médicaments brevetés. Elle contient également l'arsenal et la maison de correction pour femmes de l'État.

Gloucester – pop. 25101, établie par des pêcheurs anglais en 1623, incorporée en 1642. Destination populaire en été et plus grand port de pêche en eaux salées des États-Unis. A l'intérieur même des limites de la ville se trouve le centre de vacances d'Annisquam.

Innsmouth – pop. 367, fondée en 1643. Active au départ dans le commerce avec la Chine. Fournit de nombreux corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. La pêche en est l'industrie principale. Une petite raffinerie d'or est encore en exercice. Innsmouth est contrôlée par la décadente famille des Marsh, depuis plusieurs années des indices sont trouvés indiquant la présence de sinistres forces vivant sous la mer, près du récif du Diable. Détaillée dans *L'évasion d'Innsmouth*.

Ipswich – pop. 6098, établie en 1633 sous le nom d'Aggawa, incorporée en 1634. Destination populaire d'été et site du plus vieux pont arqué d'Amérique. Foyer du révérend Nathaniel Ward.

Kingsport – pop. 7834, fondée en 1639, incorporée en 1651. Berceau de nombreux corsaires lors de la Guerre d'Indépendance. Destination estivale et colonie d'artistes dont la pêche est la principale industrie. Des rumeurs abondent sur un étrange culte du feu pratiquant sous les rues de la ville. Détaillée dans *Kingsport, cité des brumes* et dans *Contes de la vallée du Miskatonic*.

Lexington – pop. 7785, située à huit kilomètres au nord-est de Cambridge, le long de la route 3. Fondée en 1642. Site du premier conflit armé de la Guerre d'Indépendance et destination de la course à cheval de Paul Revere. La culture maraîchère et les laiteries constituent les principales industries.

Lowell – pop. 114759, située à 15 kilomètres au nord de Concord sur le fleuve Merrimack. Incorporée en 1826. Foyer de nombreuses filatures textiles et lieu de naissance de James McNeil Whistler. Siège du comté du Middlesex.

Lynn – pop. 10681, située à 8 kilomètres au sud-ouest de Salem. Fondée en 1629. Cité industrielle célèbre pour ses chaussures et ses bottes, une industrie qu'elle a initiée en 1636. Les premières fonderies de Nouvelle Angleterre y furent installées en 1643.

Manchester – pop. 2599, établie en 1630. Destination de vacances perçue par certains comme étant la plus belle de toute la côte atlantique et résidence d'été favorite de nombreux diplomates étrangers.

Marblehead – pop. 8414, située juste au sud-est de Salem. Établie en 1629, séparée de Salem en 1649. Offrit de nombreux corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Destination estivale populaire et centre de yachting. Les principales industries comportent la manufacture de chaussures pour enfants, la pêche et le port de plaisance et de yachting. Considérée par certains comme étant le « lieu de naissance de la marine américaine ».

Martin's Beach – pop. 867, établie en 1644. Petit village de pêcheurs et destination de vacances. A certaines occasions, une étrange créature a été vue dans cette partie de l'océan. Détaillée dans *Dead Reckonings*.

Mayotteville – pop. 1997, fondée en 1667 par des colons de Bolton, située à quelques kilomètres au sud seulement le long de la route. A été récemment le lieu d'une étrange apparition ailée. Détaillée dans *Adventures in Arkham Country*.

Newburyport – pop. 16618, établie en 1635, séparée de Newbury en 1764. Cité de manufactures et port de pêche, Newburyport était pleine de corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. La ville était aussi célèbre pour ses contrebandiers et, avant la Guerre civile, bénéficiait d'une forte activité dans la pêche, la chasse à la baleine et le commerce. Siège du comté de l'Essex.

Peabody – pop. 21677, située juste à l'ouest de Salem dont elle faisait partie à l'origine. Elle fut incorporée en 1855. La ville s'est spécialisée dans les manufactures du cuir, les machines à travailler le cuir et les objets en coton.

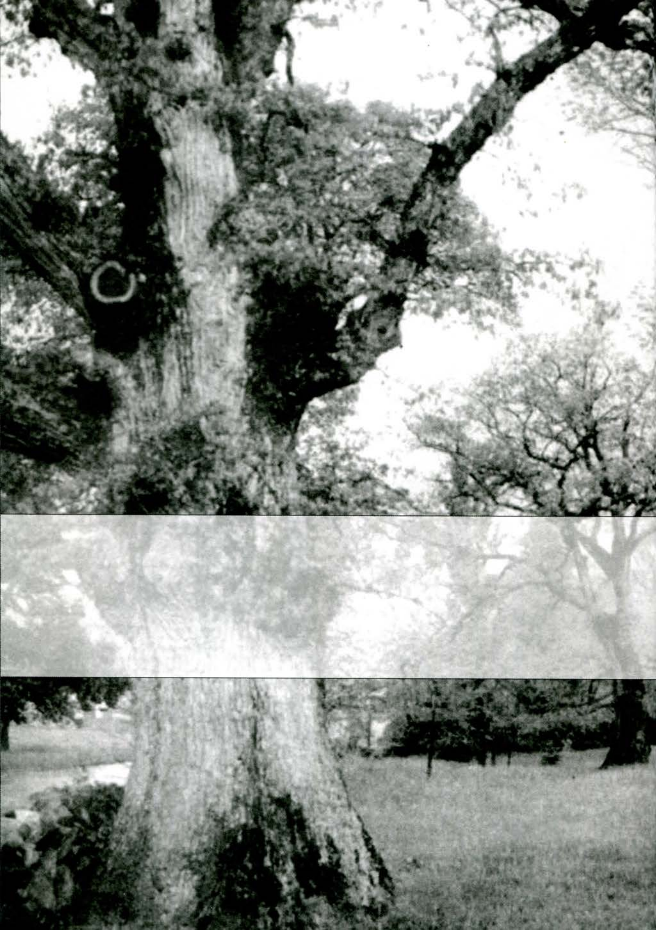
Quincy – pop 67655, établie en 1625 sous le nom de Merry Mount, une communauté connue pour avoir dansé autour de « mâts de mai » et adoré Dagon. Les colons originels furent finalement chassés par les membres des communautés puritaines des alentours. Désormais foyer de chantiers navals modernes. Lieu de naissance de John Adams, de John Quincy Adams et de John Hancock.

Rockport – pop. 2345, établie à l'origine en 1690, séparée de Gloucester en 1840. Destination estivale célèbre pour ses vastes colonies artistiques.

Salem – pop. 44688, fondée en 1626 par Roger Conant. Site des procès aux sorcières de 1692 et lieu de naissance de Nathaniel Hawthorne. Salem a été autrefois très active dans le commerce avec la Chine et fut le foyer du premier millionnaire américain, Elias Haskett Derby. La ville fournit de nombreux corsaires durant la Guerre de Sept Ans, la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Foyer de l'Institut de l'Essex, du musée maritime Peabody et de l'Athenaeum de Salem.

Waltham – pop. 38144, située quinze kilomètres à l'ouest de Cambridge le long de la route 117. Incorporée en 1738. Foyer de la plus grande usine de montres et site de la première filature de coton d'Amérique (1814).

Worcester – pop. 197788, d'abord établie en 1657 puis abandonnée deux fois pour cause d'attaques indiennes, d'abord en 1675 puis en 1702. Incorporée en 1722. Ses industries incluent la production de câbles et des produits qui en découlent. Foyer de l'université Clark, de l'école polytechnique de Worcester, de la faculté jésuite de la Sainte Croix et de la faculté d'Assomption. Site de la société américaine des antiquaires, de la société d'histoire naturelle de Worcester et de la société des historiens de Worcester, toutes largement dotées en musées et en bibliothèques. A abrité à un moment ou à un autre Elias Howe, Eli Whitney, Dorothea Lynde Dix et Clara Barton.



L'Abomination de Dunwich



L'Abomination de Dunwich

Par H.P. Lovecraft

Les Gorgones, les Hydres et les Chimères – sinistres histoires de Celaeno et des Harpies – peuvent se reproduire d'elles-mêmes dans le cerveau de la superstition pour la raison qu'elles s'y trouvaient déjà. Ce sont des transcriptions, des types – les archétypes sont en nous, éternels. Sinon comment le récit de ce que nous savons consciemment être faux pourrait-il nous affecter d'une quelconque façon ? Est-ce parce que nous concevons naturellement de la terreur vis-à-vis de tels objets, craignant leur capacité à pouvoir nous infliger des blessures physiques ? Loin de là ! Ces terreurs sont de nature plus ancienne. Elles datent d'avant le corps – du moins sans corps, elles eussent été les mêmes... Que le genre de peurs traité ici soit purement spirituel – qu'elles soient d'autant plus fortes en proportions qu'elles soient sans objet sur Terre, nous écrasant dans cette période sans pêchés qu'est notre enfance – autant de problèmes dont la résolution pourrait nous apporter quelque connaissance sur notre condition pré-humaine, ou du moins quelque coup d'œil sur les terres sombres de la pré-existence.

Charles Lamb : *Sorcières et autres terreurs nocturnes*

Quand un voyageur prend au nord du Massachusetts le mauvais embranchement à la sortie de l'autoroute d'Aylesbury, juste en dessous de Dean's Corners, il tombe sur une curieuse région isolée. Le terrain y est élevé, et les murs de pierre bordés de bruyère se pressent de plus en plus près des ornières de la tortueuse route poussiéreuse. Les arbres en bordure de forêt semblent bien trop grands et les mauvaises herbes, les ronces et les plantes connaissent une luxuriance qu'on ne trouve que rarement dans les régions civilisées. A l'opposé, les champs cultivés se font étonnamment peu nombreux et désolés, tandis que les quelques demeures éparses arborent un étrange et uniforme aspect d'ancienneté, de misère et de délabrement. Sans savoir pourquoi, l'étranger se prend à hésiter à demander son chemin aux figures noueuses et solitaires qu'il surprend ça et là sur des seuils délabrés ou sur des pentes de prairies jonchées de cailloux. Ces êtres sont si silencieux et furtifs qu'il se sent quelque part confronté à des choses interdites avec lesquelles il vaudrait mieux ne pas avoir à faire. Quand la route s'élève et laisse apparaître les montagnes au dessus de la forêt profonde, l'étrange sentiment de malaise s'accroît. Leurs sommets sont trop ronds, trop symétriques pour émettre une quelconque impression de confort et de naturalisme, surtout lorsque le ciel souligne avec une clarté toute particulière les étranges cercles de grands piliers de pierres qui couronnent la plupart d'entre eux.

Des gorges et des ravins d'une trop grande profondeur traversent la voie, et jamais les simples ponts de bois ne semblent vraiment sûrs. Alors que la route plonge à nouveau, apparaissent des bandes marécageuses que le voyageur se met à rejeter instinctivement, et même presque à craindre le soir venu, quand d'invisibles engoulevents se mettent à bavarder et que des lucioles apparaissent en une anormale profusion, pour danser le long des rythmes rauques et étrangement insistants des chants stridents des grenouilles-taureaux. La fine ligne brillante des hauteurs du Miskatonic a d'étranges allures serpentines tandis qu'elle s'enroule aux pieds des collines arrondies au sein desquelles le fleuve surgit.

Tandis que les collines approchent, l'étranger se prend à faire plus attention à leurs versants boisés qu'à leurs sommets couronnés de pierre. Ces pentes surgissent en effet si sombrement et si précipitamment qu'il se met à souhaiter les voir garder leurs distances, et pourtant nulle route ne lui permet de s'en écarter. De l'autre côté d'un pont couvert il aperçoit un petit village, serré entre le cours d'eau et le flanc vertical d'une montagne ronde, et il s'attarde un instant sur les entassements de toits à deux pentes pourrissants, témoignant d'une période architecturale plus ancienne que celle de la région voisine. Il ne lui est guère rassurant de voir, en y regardant d'un peu plus près, que la plupart des demeures sont désertes et tombent en ruines, et que le clocher brisé de l'église abrite désormais l'unique et piteux établissement commercial du hameau. Il ne peut ainsi s'empêcher de craindre le ténébreux tunnel du pont qu'aucune voie ne permet de contourner. Une fois de l'autre côté, il lui est difficile de repousser cette impression qu'une légère odeur maligne flotte dans les rues du village, évoquant des siècles de putréfaction et de moisissure amassées. Quitter l'endroit est toujours un soulagement, tandis que le voyageur suit la route étroite qui longe les collines et traverse la plate région s'étendant au delà, jusqu'à l'autoroute d'Aylesbury. Ce n'est que plus tard que l'homme égaré apprendra, peut-être, être ainsi passé au travers de Dunwich.

Les étrangers visitent Dunwich aussi parcimonieusement que possible, et depuis une certaine saison d'horreur tous les panneaux indicateurs pointant dans sa direction ont été arrachés. Le paysage, jugé selon les canons esthétiques usuels, est d'une beauté dépassant l'ordinaire, et pourtant on y trouve nul afflux d'artistes ou d'estivants. Il y a deux siècles, quand les discussions sur la sorcellerie, l'adoration de Satan et les étranges présences dans les forêts n'étaient pas sujettes à rire, il était de tradition de donner des raisons d'éviter la localité. Dans notre époque plus frileuse – depuis que l'abomination de Dunwich de 1928 a été réduite au silence par des personnes qui avaient le bien-être de la ville et du monde à cœur – les gens l'évitent sans même savoir exactement pourquoi. Peut-être une des raisons – ne pouvant pourtant s'appliquer à des étrangers ignorants – est que les gens de là-bas sont désormais horriblement décadents, s'étant aventurés trop loin sur ce chemin de régression si répandu dans de nombreux trous perdus de Nouvelle Angleterre. Ils ont fini par former une race unique, dotée des stigmates mentaux et physiques bien connus qu'entraînent la dégénérescence et la consanguinité. Leur intelligence moyenne est atrocement basse, tandis que leurs annales exhalent un parfum de vices et de meurtres à demi-cachés, d'incestes et d'actes d'une violence et d'une perversité presque innommables. La vieille noblesse locale, représentant les deux ou trois familles chevaleresques qui vinrent de Salem en 1692, s'est tenue d'une façon ou d'une autre au dessus de l'atmosphère globale de décrépitude, bien que de nombreuses branches se soient enfoncées si profondément dans la populace sordide que seuls leurs noms demeurent comme clé de l'origine de leur disgrâce. Certains des Whateley et des Bishop envoient encore leurs aînés à Harvard et à Miskatonic, bien que leurs enfants ne reviennent que rarement sous les toits à deux pentes pourrissant sous lesquels leurs ancêtres et eux-mêmes sont nés.

Personne, pas même ceux connaissant les faits concernant la récente abomination, ne peut dire ce qui se passe à Dunwich, bien que de vieilles légendes parlent des rites impies et de conclaves indiens, pendant lesquels les indigènes appelaient des formes interdites venues des ombres des grandes collines rondes et se livraient à de sauvages prières orgiaques auxquelles répondaient des craquements et des grondements sonores provenant des profondeurs du sol. En 1747, le révérend Abijah Hoadley, récemment envoyé par l'Église congrégationaliste au village de Dunwich, prononça un sermon mémorable au sujet de la proche présence de Satan et de ses diables, dans lequel il dit :

« Il doit être entendu que ces Blasphèmes parlant d'une infernale Clique de Démons sont devenus trop fréquents pour être ignorés ; les Voix maudites d'*Azazel* et de *Buzraël*, de *Belzebuth* et de *Bélial*, ont été entendues provenant de sous le Sol par un Nombre plus que conséquent de témoins crédibles encore en vie. J'ai moi-même surpris il y a plus d'une Quinzaine de jours une véritable discussion entre forces maléfiques, dans les collines derrière ma demeure, faite de Cliquetis et de Roulements, de Grognements, de Grattements et de Sifflements, tels qu'aucune Chose de cette Terre n'aurait pu les émettre, et qui devaient provenir de ces Grottes que seule la Magie noire peut découvrir, et que seul le Malin peut ouvrir. »

Mr. Hoaldey disparut peu après avoir délivré son sermon dont

le texte, imprimé à Springfield, existe toujours. Des bruits dans les collines continuèrent d'être signalés d'année en année, et constituent encore aujourd'hui un sujet d'étonnement pour les géologues et les physiographes.

D'autres légendes parlent d'odeurs putrides près des couronnes de piliers de pierres, et de présences aériennes dont le rapide passage peut être vaguement entendu à certaines heures depuis des points précis du fond des grands ravins, tandis que d'autres tentent d'expliquer l'existence du Terrain du Pas du Diable – un versant de colline austère, dévasté, où nul arbre, buisson ou herbe ne poussera jamais. Là encore, les locaux sont mortellement effrayés par les nombreux engoulevents bois-pourri qui se font si bavard pendant les nuits chaudes. Il est dit que ces oiseaux sont les psychopompes attendant l'âme des morts, et qu'ils règlent leurs chants stridents à l'unisson avec le souffle haletant des mourants. S'ils parviennent à attraper une âme fuyante quand elle quitte son corps, ils s'envolent instantanément en émettant un rire démoniaque, mais s'ils échouent, ils s'enferment peu à peu dans un silence désappointé.

Ces contes, bien évidemment, sont obsolètes et ridicules, provenant de temps extrêmement reculés. Dunwich est effectivement ridiculement ancienne – bien plus ancienne et de loin qu'aucune autre communauté à cinquante kilomètres à la ronde. Au sud du village on peut encore surprendre les murs de la cave et la cheminée de la vieille maison des Bishop, qui fut construite avant 1700, tandis que les ruines du moulin construit près des chutes en 1806 constituent l'élément architectural le plus moderne qu'on puisse trouver. L'industrie ne prospéra pas à Dunwich, et le mouvement industriel du dix-neuvième siècle n'y dura pas. Les plus anciennes constructions sont les grands cercles de colonnes de pierre, grossièrement équarries, au sommet des collines mais ils sont plus généralement attribués aux indiens qu'aux colons. Des gisements de crânes et d'ossements, trouvés à l'intérieur de ces cercles et près de la grande pierre à l'allure de table de Sentinel Hill, nourrissent la croyance populaire que de tels lieux étaient autrefois les sépultures des Pocumtucks quand bien même de nombreux ethnologues, rejetant l'absurde improbabilité d'une telle théorie, persistent à croire ces restes d'origine caucasienne.

II

C'était dans la municipalité de Dunwich, dans une grande ferme partiellement inhabitée posée à flanc de colline à six kilomètres du village et à deux kilomètres de la moindre habitation, que Wilbur Whateley naquit à cinq heures du matin, le deuxième dimanche du mois de février 1913. Cette date est restée dans les mémoires parce qu'elle correspondait à la Chandeleur, que ceux de Dunwich observent curieusement sous un autre nom, mais aussi parce que les bruits dans les collines avaient résonné et que tous les chiens de la région s'étaient mis à aboyer avec insistance pendant la nuit qui l'avait précédée. Il était moins remarquable que la mère fut une de ces Whateley décadents, une albinos de trente-cinq ans, déformée et repoussante, vivant avec son père âgé et à moitié dément à l'encontre duquel les plus terrifiantes histoires de sorcellerie avaient été proférées depuis sa jeunesse. Lavinia Whateley n'avait aucun mari connu mais, en accord avec les traditions de la région, ne fit aucune tentative pour désavouer l'enfant ; quand à l'autre branche de l'ascendance, les gens des campagnes étaient libres – et ne s'en privèrent pas – de se lancer dans toutes sortes de spéculations. De son côté, la mère semblait au contraire étrangement fière du sombre enfant aux allures de bouc qui contrastait tant avec son propre albinisme maladif et avec ses yeux rouges, et on put l'entendre plusieurs fois murmurer quelque curieuse prophétie au sujet de son inhabituel pouvoir et de son incroyable futur.

Lavinia était de ceux susceptibles de murmurer de telles choses, car elle était une créature solitaire, prompte à errer dans les collines au beau milieu des éclairs et à tenter de déchiffrer les grand livres odorant que son père avait hérité de deux siècles de générations de Whateley, et qui semblaient toujours sur le point de tomber en miettes sous l'effet de l'âge et des vers. Elle n'avait jamais été à l'école, mais sa tête était pleine des fragments disjoints des connaissance ancienne que le vieux Whateley lui avaient enseignée. La ferme isolée avait toujours été crainte en raison de la réputation de pratiquant de magie noire du vieil homme, et la mort violente de Mrs. Whateley alors que Lavinia n'avait que douze ans n'avait pas aidé à rendre l'endroit plus populaire. Isolée au milieu de ces étranges influences, Lavinia se livrait à de diurnes rêveries sauvages et grandioses et à de singulières occupations ; ses loisirs n'étaient de toutes façons guère dérangés par ses devoirs domestiques, dans une demeure où toute notion d'ordre et de propreté avait disparu depuis longtemps.

Il y eut un hurlement hideux dont l'écho s'éleva au dessus même des bruits des collines et des aboiements des chiens, la nuit où Wilbur naquit, mais nul docteur ou sage-femme connu ne présida à sa venue.

Les voisins ne surent rien de lui jusqu'à ce qu'une semaine fut passée, quand le vieux Whateley conduisit son traîneau à travers la neige jusqu'au village de Dunwich et se mit à discourir de façon incohérente auprès d'un groupe de traînards du magasin général Osborn. Il semblait y avoir eu un changement dans le vieillard – un nouvel élément de furtivité s'était ajouté à son cerveau embrumé et l'avait subtilement fait passer d'objet à sujet de peur – bien qu'il ne fut pas du genre à être perturbé par un quelconque événement familial. Au milieu de tout cela il manifesta quelques traces de cette fierté que l'on remarquerait plus tard chez sa fille, et ce qu'il dit sur la paternité de l'enfant restera dans les mémoires de nombre de ses auditeurs des années plus tard :

« Je m'moque ben de ce que les aut' pensent – si le gosse de Lavinny ressemblait à son p'pa, y ressemblerait à r'en de c'que vous attendriez. Vous d'vez pas croire que les seuls gars disponibles sont ceux du coin. Lavinny elle a pas mal lu, et elle a vu des choses dont la plupart d'ent'vous n'ont jamais fait qu'causer. J'dirais que son homme est aussi bon mari que c'que vous pourriez trouver de c'côté d'Aylesbury, et si vous en saviez autant que moi sur les collines, vous demanderiez pas d'meilleure église pour un mariage. Laissez-moi vous dire queq'chose – *un jour vous aut' entendrez un enfant de Lavinny appeler le nom d'son père au sommet de Sentinel Hill !* »

Les seules personnes qui virent Wilbur durant les premiers mois de sa vie furent le vieux Zechariah Whateley, de la branche saine de la famille, et la concubine de Earl Sawyer, Mamie Bishop. Les visites de Mamie étaient surtout dues à la curiosité, et les histoires qu'elle raconta ensuite rendirent justice à ses observations, mais Zechariah était, lui, venu amener une paire de vaches Alderney que le vieux Whateley avait achetées à son fils Curtis. Cela marqua pour la petite famille de Wilbur le début d'une série d'achats de bêtes qui ne s'acheva qu'en 1928, quand l'Abomination de Dunwich vint et partit ; pourtant, à aucun moment la grange croulante des Whateley ne parut gorgée de tout ce bétail. Il vint un temps où les gens devinrent suffisamment curieux pour s'approcher en douce et compter les têtes qui paissaient de façon précaire sur le versant de colline escarpé au dessus de la vieille ferme, mais ils ne purent jamais y trouver plus de dix ou douze spécimens anémiques et pâles. Il était évident que quelque fléau ou maladie, peut-être transmis par le pâturage malsain ou par les poutres maladives et couvertes de champignons de la ferme répugnante provoquait un taux de mortalité élevé parmi les animaux des Whateley. D'étranges blessures ou irritations, ayant quelque ressemblance avec des incisions, semblaient affliger le troupeau visible et, une ou deux fois durant les premiers mois, certains visiteurs racontèrent qu'ils avaient pu discerner de semblables marques sur le cou du vieil homme sale et de sa souillon albinos de fille.

Le printemps suivant la naissance de Wilbur, Lavinia reprit ses promenades habituelles dans les collines, transportant dans ses bras mal proportionnés l'enfant à la peau sombre. L'intérêt public envers les Whateley s'effondra quand la plupart des gens du coin eurent vu le bébé, et personne ne tenta d'expliquer le rapide développement que le nouvel arrivant semblait montrer chaque jour. La croissance de Wilbur était en effet phénoménale et, trois mois après sa naissance, il avait atteint

une taille et une puissance musculaire qu'on ne trouve que rarement chez un enfant de moins d'un an. Ses gestes et même les sons qu'il émettait montraient une retenue et une volonté des plus inhabituelles chez un nourrisson, et nul n'était vraiment préparé lorsqu'à sept mois, il commença à marcher sans assistance, avec des chancellements qu'un mois supplémentaire suffit à faire disparaître.

C'est vers cette période – la veille de Toussaint – qu'un grand brasier fut aperçu à minuit au sommet de Sentinel Hill, là où la vieille pierre en forme de table se tient au milieu du tumulus rempli d'ossements anciens. Des débats interminables furent lancés lorsque Silas Bishop – de la branche saine des Bishop – rapporta avoir vu le garçon courir hardiment au devant de sa mère en direction des hauteurs à peu près une heure avant que le feu eut été remarqué. Silas, qui était en train de ramener une génisse égarée, oublia pratiquement sa mission quand il aperçut, l'espace d'un instant, les deux figures sous la faible lumière de sa lanterne. Elles s'élançaient presque sans bruit à travers le sous-bois, et le spectateur abasourdi crut voir qu'elles étaient entièrement nus. Plus tard, il n'en fut plus tout à fait sûr concernant le garçon, qui semblait porter sur lui une sorte de ceinture ainsi qu'un caleçon ou un pantalon sombre. Wilbur ne fut par la suite jamais aperçu vivant et conscient sans une tenue serrée complète et boutonnée, dont le désordre ou la menace de désordre semblait toujours le remplir de colère et de crainte. Le contraste avec le sordide de sa mère ou de son grand-père à ce sujet semblait des plus remarquables, jusqu'à ce que l'horreur de 1928 ne vienne suggérer une plus valide raison.

Le mois de janvier suivant, les rumeurs s'intéressèrent vaguement au fait que « le noireaud de Lavinny » avait commencé à parler, et ce seulement à l'âge de onze mois. Sa façon de communiquer était remarquable à la fois en raison de sa différence vis-à-vis des accents ordinaires de la région, et de son absence de zézaiements infantiles qui aurait eu de quoi rendre fiers de nombreux gamins de trois ou quatre ans. L'enfant n'était guère bavard, et pourtant, lorsqu'il parlait, il semblait refléter quelque insaisissable élément totalement inconnu de Dunwich et de ses citoyens. Cette étrangeté ne résidait pas dans ce qu'il disait, ou même dans les simples expression idiomatiques qu'il utilisait, mais semblait vaguement liée à son intonation ou à l'organe interne qui la produisait. Son aspect facial était aussi remarquable pour sa maturité, car bien qu'il partageât l'absence de menton de sa mère et de son grand-père, son nez ferme et précocement formé, associé à l'expression de ses grands yeux sombres, presque latins, lui donnaient un air quasi-adulte ainsi qu'une intelligence presque surnaturelle. Il était, néanmoins, excessivement laid en dépit de son apparence brillante ; il y avait quelque chose rappelant presque un bouc ou un autre animal dans ses lèvres épaisses, sa peau jaunâtre aux larges pores, sa rude chevelure crépue et ses oreilles étrangement allongées. Il fut bientôt plus détesté encore que sa mère ou que son grand-père, et toutes les théories à son sujet étaient mêlées de références à la magie ancienne du vieux Whateley et à la façon dont les collines avaient bougé, un jour qu'il hurlait le nom terrible de *Yog-Sothoth* au milieu d'un cercle de pierres, un grand livre ouvert entre les mains. Les chiens haïssaient l'enfant, lequel était tout le temps obligé de prendre des mesures défensives contre leur aboyante menace.

III

Pendant ce temps le vieux Whateley continuait d'acheter du bétail sans jamais accroître significativement la taille de son troupeau. Il coupait également des arbres, et il commença bientôt à réparer les parties inutilisées de sa maison – une demeure spacieuse au toit pointu dont l'arrière était entièrement enterré dans le versant rocailleux de la colline, et dont les trois chambres les moins dévastées du rez-de-chaussée leur avaient toujours suffi, à lui et à sa fille. Il devait y avoir de prodigieuses réserves chez ce vieil homme pour lui permettre d'accomplir un travail aussi éreintant, et bien qu'il lui arrivait encore de bredouiller de folles choses à l'occasion, ses travaux de charpenterie semblaient bien obéir à de solides calculs. Ils avaient commencé à la naissance de Wilbur, et un des nombreux hangars à outils avait été remis en état, calfeutré et doté d'une solide serrure. Le vieillard se montrât un artisan non moins minutieux quand il restaura l'étage supérieur de la maison, autrefois abandonné. Sa folie ne se révéla que lorsqu'il se mit à condamner toutes les fenêtres de la section qui venait d'être remise en état – même si beaucoup estimaient que les travaux précédents étaient déjà une folie en soi. Plus difficile encore à expliquer fut son aménagement d'une autre chambre, en bas, pour son petit-fils – une pièce que de nombreux visiteurs purent voir, alors qu'aucun n'était jamais admis à l'étage soigneusement calfeutré. Cette nouvelle chambre était bordée de grande et solides étagères, au sein desquelles le vieux Whateley commença à disposer soigneusement, selon un ordre apparemment précis, tous les vieux livres pourrissants et les fragments d'ouvrages qui étaient autrefois entassés pêle-mêle dans les étranges recoins des diverses pièces de la maison.

« J'ai b'en utilisé certains d'eux, » disait-il tout en tentant de réparer une page arrachée avec de la colle préparée sur le fourneau rouillé de la cuisine, « mais l'gamin en f'ra meilleur usage. Y faudra qu'il en tire le p'us possib', parc'qu'ils contiendront tout c'qu'il apprendra jamais. »

Quand Wilbur atteint un an et sept mois – en septembre 1914 – sa taille et son développement étaient presque alarmants. Il avait la taille d'un enfant de quatre ans, et conversait de manière fluide et incroyablement savante. Il courait librement dans les champs et les collines, et accompagnait sa mère dans toutes ses errances. A la maison, il étudiait assidûment les étranges dessins et cartes des livres de son grand-père, tandis que le vieux Whateley l'instruisait et l'interrogeait lors de longs après-midis silencieux. A cette époque la restauration de la maison était terminée, et ceux qui jetaient un œil dessus se demandaient pourquoi une des fenêtres de l'étage avait été transformée en solide porte de bois. C'était une fenêtre à l'arrière du pignon est, toute proche de la colline, et nul ne pouvait imaginer pourquoi une piste de bois cloutée avait été construite pour la relier au sol. A l'époque de l'achèvement de cette construction, les gens remarquèrent que la vieille cabane à outils, soigneusement fermée et dont les fenêtres étaient condamnées depuis la naissance de Wilbur, avait été à nouveau abandonnée. La porte baillait paresseusement, et lorsque Earl Sawyer y mit un jour le pied, après avoir vendu des bêtes au vieux Whateley, il se trouva pour le moins incommodé par l'odeur singulière qui l'y accueillit – une puanteur telle, affirma-t-il, qu'il n'en avait jamais sentie de toute sa vie, excepté près des cercles indiens sur les collines, et qui ne pouvait provenir de quoi que ce soit de sain ou même de terrien. Et pourtant les demeures et les abris de ceux de Dunwich n'ont jamais été réputés pour la pureté de leurs odeurs.

Les mois suivants furent dénués d'événements visibles, si l'on excepte le fait que tous juraient entendre une lente mais inexorable augmentation des mystérieux bruits dans les collines. La veille de mai 1915, des tremblements de terre eurent lieu et furent même ressentis par ceux d'Aylesbury, tandis que la veille de Toussaint suivante se produisait un grondement souterrain étonnamment synchronisé avec les jets de flammes – « ces trucs d'sorcier des Whateley » - émis par le sommet de Sentinel Hill. Wilbur continuait de croître de façon incroyable et ressemblait à un garçon de dix ans alors qu'il entrait à peine dans sa quatrième année. Il lisait avec avidité par lui-même désormais, mais parlait encore moins qu'auparavant. Une taciturnité résolue l'absorbait, et pour la première fois les gens commencèrent à parler spécifiquement de l'air maléfique que prenait son visage caprin. Il marmonnait parfois dans un jargon inconnu, et chantonnait en suivant des rythmes bizarres qui traversaient tout auditeur en une inexplicable terreur. L'aversion que lui témoignaient les chiens était désormais de notoriété publique et il était obligé de porter un pistolet à la seule fin de pouvoir traverser la campagne en sécurité. Son usage occasionnel de cette arme n'augmenta pas sa popularité au sein des propriétaires de gardiens canins.

Les quelques visiteurs de la maison trouvaient régulièrement Lavinia seule au rez-de-chaussée, tandis que d'étranges pleurs et bruits de pas résonnaient à l'étage condamné. Elle ne disait jamais ce que son père et le garçon faisaient là-haut, bien

qu'elle devint pâle et affichât un degré de peur anormal la fois où un vendeur de poissons facétieux testa la porte fermée à clef qui menait à l'étage. Le colporteur raconta aux gens qui trainaient au village de Dunwich qu'il avait entendu un cheval piétiner sur le plancher du dessus. Les auditeurs réfléchirent, repensant à la porte et à la rampe de la ferme, ainsi qu'au bétail qui disparaissait si rapidement. Puis ils frissonnèrent en repensant aux histoires sur la jeunesse du vieux Whateley, et aux étranges choses qui sortent de terre quand un bœuf est sacrifié au bon moment à certains dieux païens. Il avait été noté depuis quelques temps que les chiens avaient commencé à haïr et à craindre le lieu de résidence des Whateley, aussi violemment qu'ils haïssaient et craignaient le jeune Wilbur en personne.

En 1917 vint la guerre, et le sieur Sawyer Whateley, en tant que président du bureau de recrutement local, eut bien du mal à remplir son quota de jeunes de Dunwich étant ne serait-ce qu'aptes à rejoindre un camp d'instruction. Le gouvernement, alarmé par de tels signes de décadence régionale, envoya plusieurs officiers et experts médicaux mener l'enquête, mettant en branle une étude dont les lecteurs des journaux de Nouvelle Angleterre se souviennent peut-être. C'est la publicité qui fut faite à cette enquête qui mit les reporters sur la trace des Whateley, et conduisit le *Boston Globe* et *L'annonceur d'Arkham* à publier de flamboyantes histoires du dimanche sur la précocité du jeune Wilbur, la magie noire du vieux Whateley, leurs rayonnages de livres étranges, le premier étage scellé de leur vieille ferme et l'étrangeté de la région toute entière ainsi que les bruits dans les collines. Wilbur était alors âgé de quatre ans et demi et ressemblait à un adolescent de quinze. Ses lèvres et ses joues étaient recouvertes d'un duvet noir épais, et sa voix avait commencé à muer.

Earl Sawyer se rendit chez les Whateley avec une équipe de reporters et de cameramen et attira leur attention sur l'étrange puanteur qui semblait désormais s'écouler des espaces scellés du dessus. C'était, disait-il, exactement comme l'odeur qu'il avait surprise dans la cabane à outils lorsque la maison avait enfin été réparée, et comme les odeurs fugaces qu'il lui semblait percevoir parfois près des cercles de pierres sur les montagnes. Les gens de Dunwich lurent les histoires quand elles parurent, et sourirent en découvrant leurs erreurs manifestes. Ils se demandèrent également pourquoi les rédacteurs s'attardaient autant sur le fait que le vieux Whateley payait toujours son bétail en pièces d'or extrêmement anciennes. Les Whateley avaient reçu leurs visiteurs avec une gêne bien mal dissimulée, bien qu'ils n'aient pas osé s'attirer d'avantage de publicité en opposant une violente résistance ou en refusant de parler.

IV

Pendant une décennie les annales des Whateley se fondirent entièrement dans la vie générale d'une communauté morbide habituée à leurs façons étranges et immunisée à leurs orgies des veilles de mai et de Toussaint. Deux fois par an ils allumaient des feux au sommet de Sentinel Hill, à ces moments où les grondements des montagnes revenaient avec toujours plus de violence ; à chaque saison il se passait d'étranges et sinistres choses dans la ferme isolée. Au fil du temps les visiteurs se mirent à jurer entendre des sons provenant de l'étage scellé du dessus même lorsque toute la famille était au rez-de-chaussée, et ils se demandèrent avec quelle rapidité ou quelle lenteur une vache ou un bœuf y étaient sacrifiés. On se mit à évoquer une plainte adressée à la Société de prévention des cruautés envers les animaux, mais rien ne fut décidé tant ceux de Dunwich sont peu enclins à attirer l'attention du monde extérieur sur eux-mêmes.

Vers 1923, alors que Wilbur était devenu un garçon de dix ans dont l'esprit, la voix, la stature et le visage barbu donnaient dans leur ensemble une grande impression de maturité, une seconde œuvre de charpenterie prit place dans la vieille maison. Cela se passait entièrement à l'intérieur de la partie supérieure scellée, et à en juger par les morceaux de bois mis au rebut, les gens conclurent que le jeune homme et son grand-père en avaient arraché toutes les partitions et avaient même démonté le plancher du grenier, ne laissant qu'un grand vide entre le plancher de l'étage et le toit pointu. Ils avaient également démoli la grande cheminée centrale, et muni la cuisinière rouillée d'un tuyau de poêle extérieur en fer blanc.

Au cours du printemps suivant cet événement le vieux Whateley remarqua le nombre croissant d'engoulevents venant de Cold Spring Glen pour pépier devant ses fenêtres la nuit. Il semblait considérer cela comme un présage porteur de grandes significations, et racontait aux traînards de chez Osborn qu'il pensait que le temps était bientôt venu :

« Y sifflent just'en rythme avec ma respiration maint'nant » disait-il, « et j'crois bien qu'y sont prêts à v'nir prend'mon âme. Y savent qu'ell'va bientôt sortir, et y veulent surtout pas la rater. Vous l'saurez les gars, quand j'serai parti, s'ils m'ont eu ou pas. S'ils m'attrapent, y f'ront rien qu'à chanter et à rire jusqu'au p'tit matin. S'ils me ratent, ils diront p'us rien du tout. J'pense ben qu'eux et les âmes qu'ils chassent ils ont d'sacrés bagarre d'temps en temps. »

La nuit de Lammas, le 1er août 1924, le Dr Houghton d'Aylesbury fut hâtivement appelé par Wilbur Whateley, lequel avait lancé son dernier cheval à travers les ténèbres pour pouvoir téléphoner de chez Osborn, au village. Le médecin avait trouvé le vieux Whateley dans un terrible état, les battements de son cœur et sa respiration stertoreuse laissant à penser que la fin était proche. Son informe fille albinos et son petit-fils si étrangement barbu se tenaient à son chevet ; pourtant depuis les abysses vacants du dessus provenait une inquiétante évocation rythmée de houle ou de clapotis rappelant les vagues de quelque grève plate. Le docteur, cependant, fut avant tout dérangé par le bavardage des oiseaux nocturnes du dehors, une légion apparemment sans limites d'engoulevents criant leur infini message, liant diaboliquement les échos de leurs chants aux halètements sifflants du mourant. C'était là chose étonnante et surnaturelle – bien trop similaire, pensa le Dr Houston, à l'ensemble de la région dans laquelle il était entré avec tant de réluctance afin de répondre à l'urgence de l'appel. Aux environs d'une heure le vieux Whateley revint à la conscience et interrompit ses sifflements pour cracher quelques mots à son petit-fils :

« P'us d'place, Willy, p'us d'place bientôt. Tu grandis – et *ça* grandit p'us vite. Ça s'ra b'entôt prêt à t'servir, mon garçon. Ouvre les portes à Yog-Sothoth avec le grand chant qu'tu trouv'ras à la page sept cent cinquante et un *d'l'édition complète*, et alors balance une allumette dans sa prison. Le feu d'la terre peut plus l'brûler désormais. »

Il était visiblement au bord de la folie. Après une pause durant laquelle le groupe d'engoulevents au dehors ajusta ses cris au nouveau tempo tandis que des échos des étranges bruits dans les collines se faisaient entendre au loin, il ajouta encore une phrase ou deux :

« Nourris-le régulièrement, Willy, et fais gaffe à la quantité, mais l'laisse pas grandir trop vite pour l'endroit, parc'que si ça explose ses quartiers ou s'sauve avant qu'tu ouvres à Yog-Sothoth, c'en s'ra fini pour rien. Y a que la race de ceux d'au-d'là qui peuvent le multiplier et l'faire marcher... y a qu'eux, les Anciens qui veulent rev'nir... »

Mais les mots laissèrent à nouveau la place aux halètements, et Lavinia hurla en entendant la façon dont les engoulevents avaient suivi ce changement. Il en fut ainsi pendant plus d'une heure, jusqu'à ce que vienne le dernier râle guttural. Le Dr Houghton referma les paupières ridées sur les yeux gris et fixes tandis que le tumulte des oiseaux se réduisit imperceptiblement au silence. Lavinia sanglotait, mais Wilbur se contenta de ricaner tandis que les bruits dans les collines grondaient faiblement.

« Ils l'ont pas eu » murmura-t-il de sa lourde voix de basse.

Wilbur était à l'époque un savant d'une érudition véritablement formidable, à sa façon si particulière, et était relativement connu grâce à ses relations épistolaires avec les nombreux bibliothécaires de ces lieux éloignés où les livres des jours anciens, rares et interdits, étaient conservés. Il était de plus en plus craint et haï autour de Dunwich à cause de la disparition de certains jeunes dont il était vaguement suspecté, mais il parvenait toujours à faire taire les accusations en utilisant la peur ou cet or des temps anciens qui, comme au temps de son grand-père, semblait toujours venir en abondance et régu-

fièrement pour pouvoir acheter toujours plus de bétail. Son aspect était dorénavant incroyablement mature et sa taille, après avoir atteint la limite normale d'un adulte, semblait encline à la dépasser. En 1925, l'année où un correspondant érudit de l'université Miskatonic vint lui rendre visite avant de repartir pâle et désorienté, il atteignit à une taille de plus de deux mètres. Au fil des ans, Wilbur s'était mis à traiter son albinos de mère à moitié déformée avec de plus en plus de mépris, finissant par lui interdire de venir avec lui dans les collines les veilles de mai et de Toussaint, et en 1926 la pauvre créature finit par se plaindre de la peur qu'elle ressentait à l'égard de son fils auprès de Mamie Bishop :

« Il y a plus de choses chez lui que j'peux vous en dire, Mamie », dit-elle, « et d'nos jours y a plus de choses chez lui que c'que j'en sais moi-même. Je l'jure devant Dieu, je sais plus ce qu'y veut ni c'qu'il essaye de faire. »

La veille de Toussaint suivante, les bruits dans les collines semblèrent plus forts que jamais, et si le feu brûla sur Sentinel Hill comme d'habitude, les gens firent d'avantage attention aux hurlements rythmés des grands rassemblements tardifs d'engoulevents qui semblaient s'être rassemblés près de la ferme éteinte des Whateley. Après minuit, leurs notes perçantes enflèrent en une sorte de pandémoniaque cachinnation qui résonna dans toute la région pour ne se taire qu'à l'aube. Ils disparurent alors, se hâtant vers le Sud où ils étaient attendus depuis un mois. Ce que tout cela signifiait, personne ne put en être certain avant bien plus tard. Nul parmi les gens des campagnes ne semblait avoir péri – mais la pauvre Lavinia Whateley, l'albinos tordue, ne fut jamais revue après ce soir là.

Durant l'été 1927 Wilbur répara deux remises dans la propriété et commença à y entreposer ses livres et ses effets. Peu après, Earl Sawyer raconta aux traînards de chez Osborn que de nouveaux travaux de charpenterie étaient en cours dans la ferme des Whateley.

Wilbur était en train de fermer toutes les portes et les fenêtres du rez-de-chaussée, et semblait en démonter les partitions de la même façon que son grand-père et lui l'avaient fait pour l'étage quatre ans auparavant. Il vivait désormais dans une des remises, et Sawyer eut l'impression qu'il se montrait inhabituellement inquiet et tremblotant. Les gens le soupçonnaient généralement de savoir des choses sur la disparition de sa mère, et ils étaient de moins en moins à l'approcher désormais. Sa taille avait dépassé les deux mètres dix et ne il montrait aucun signe de vouloir cesser son développement.

V

L'hiver suivant amena cet événement étrange que fut le premier voyage de Wilbur hors de la région de Dunwich. Ses correspondances avec la bibliothèque Widerner à Harvard, la bibliothèque nationale de Paris, le British Museum, l'université de Buenos Aires et la bibliothèque de l'université Miskatonic d'Arkham n'avaient pas réussi à lui accorder le prêt d'un livre qu'il voulait désespérément ; aussi en vint-il à se présenter en personne, miteux, sale, couvert d'une large barbe et parlant son dialecte barbare, pour consulter la copie conservée à Miskatonic qui était géographiquement le lieu le plus proche de chez lui. Mesurant près de deux mètres quarante et portant une nouvelle valise bon marché du magasin général d'Osborn, la sombre gargouille aux allures de bouc apparut ainsi un jour à Arkham en quête du terrible volume qui était gardé sous clé à la bibliothèque universitaire – le hideux Necronomicon de l'Arabe dément Abdul Alhazred, dans sa version latine d'Olaus Wormius imprimée en Espagne au dix-septième siècle. Il n'avait jamais vu de ville auparavant, mais n'avait d'autre préoccupation que de trouver le chemin du terrain universitaire au point de passer sans y penser devant le grand chien de garde aux crocs blancs, lequel se mit à aboyer avec une fureur et une rage qu'on ne lui connaissait pas tout en tirant frénétiquement sur sa lourde chaîne.

Wilbur avait avec lui une inestimable mais imparfaite copie de la version anglaise du Dr Dee que son grand-père lui avait léguée, et après avoir obtenu l'accès à la version latine il commença sans tarder la comparaison des deux textes dans le but de découvrir un certain passage qui aurait dû être contenu par la sept cent cinquante et unième page de son propre volume défectueux. Il ne put par politesse cacher cela au bibliothécaire – cet érudit du nom d'Henry Armitage (maîtrise ès lettres de Miskatonic, doctorat en philosophie de Princeton, doctorat ès lettres de Johns Hopkins) qui l'avait un jour appelé à sa ferme, et qui pour le moment l'accablait poliment de questions. Il recherchait, dut-il admettre, une sorte de formule ou d'incantation contenant le terrifiant nom *Yog-Sothoth* et était désemparé de trouver tant de divergences, de répétitions et d'ambiguïtés, lesquelles venaient grandement compliquer ses recherches. Tandis qu'il recopiait la formule qu'il avait finalement choisie, le Dr Armitage aperçut involontairement par dessus son épaule les pages ouvertes ; celle de gauche, dans la version latine, contenait de monstrueuses menaces pour la paix et la santé mentale du monde.

« Car il ne faut point croire », disait le texte tandis qu'Armitage le traduisait mentalement, « que l'homme est le plus ancien ou même le dernier des maîtres de la terre, ou que les représentants les plus communs de la vie et de la substance sont les seuls à l'arpenter. Les Anciens étaient, les Anciens sont et les Anciens seront. Non pas dans les espaces que nous connaissons mais entre eux, ils marchent sereins et premiers, sans dimensions et invisibles à nos yeux. Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Passé, présent, futur, tous sont un en Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens ont forcé jadis le passage, et où Ils le forceront à nouveau. Il sait où Ils ont foulé les champs de la terre, où Ils les foulent encore et pourquoi personne ne peut Les voir tandis qu'Ils les foulent. Par Leur odeur seule certains hommes peuvent parfois sentir leur présence, mais de Leur ressemblance aucun homme ne sait rien, si on excepte celle que l'on peut deviner dans ceux qu'Ils ont engendrés chez les hommes ; et de ceux-là il existe bien des sortes, variant en similitude depuis la plus véridique eidôlon de l'homme jusqu'à la forme sans apparence ni substance qu'est la Leur. Ils marchent invisibles et vils dans les lieux isolés où les Mots ont été prononcés et les Rites hurlés au fil de leurs Saisons. Le vent jacasse avec Leur voix, et la terre murmure avec Leur conscience. Ils plient les forêts et broient les cités, et pourtant nulle forêt ou cité ne pourrait contempler la main qui les détruit. Kadath, dans les étendues glacées, Les a connus, et pourtant quel homme connaît Kadath ? Les déserts glacés du Sud et les îles englouties de l'océan contiennent des pierres sur lesquelles Leur sceau a été gravé, mais qui a jamais vu la cité gelée ou la tour scellée décorée d'algues et de bernacles ? Le Grand Cthulhu est Leur cousin, et pourtant même lui ne peut Les observer qu'avec peine. Iä ! Shub-Niggurath ! Vous Les reconnaîtrez comme une abomination. Leur main est sur votre cou, et pourtant vous ne Les voyez pas ; et Leur habitat ne fait qu'un avec votre seuil si bien gardé. Yog-Sothoth est la clé de la porte où les sphères se rencontrent. L'homme règne aujourd'hui là où Ils régnaient autrefois ; Ils règneront bientôt là où l'homme règne aujourd'hui. Après l'été vient l'hiver, et après l'hiver vient l'été. Ils attendent, patients et puissants, car Ils règneront de nouveau. »

Le Dr Armitage associant ce qu'il était en train de lire avec ce qu'il avait entendu de Dunwich et des menaces qui s'y préparaient, ainsi que de Wilbur Whateley et de la légère mais hideuse aura qui commençait à son étrange naissance pour finir avec la suspicion de son probable matricide, sentit une vague de terreur aussi tangible qu'un courant d'air venu des étendues moites et froides d'une tombe. Le géant caprin courbé devant lui ressemblait à quelque rejeton d'une autre planète ou dimension, à une chose seulement partiellement humaine et liée aux noirs abîmes d'essences et d'entités qui s'étendent comme de titanesques fantasmes par delà les sphères de force et de matière, par delà l'espace et le temps. A ce moment-là Wilbur leva la tête et commença à parler d'une étrange et vibrante façon qui suggérait des organes producteurs de sons différents de ceux du commun des mortels :

« Mr. Armitage, » dit-il, « je pense que j'dois ram'ner ce livre à la maison. Y a des choses que j'dois essayer dans certaines conditions que j'peux pas avoir ici, et ce s'rait un pêché mortel que d'laisser une règle m'en empêcher. Laissez-moi l'emporter, m'sieur, et j'vous jure qu'y aura personne pour voir la différence.

J'ai pas b'soin d'vous dire qu'j'en prendrai grand soin. C'est pas moi qu'ai mis c'te copie de Dee dans cet état... »

Il s'arrêta en lisant un refus décidé sur le visage du bibliothécaire, et ses propres traits caprins prirent alors une allure rusée. Armitage, sur le point de lui dire qu'il pouvait faire une copie des parties dont il avait besoin, pensa soudainement aux conséquences possibles et se reprit. Il prendrait de trop grandes responsabilités en donnant à un tel être les clés de sphères extérieures si impies. Whateley vit la tournure que prenaient les choses, et tenta de répondre doucement.

« Bien, d'accord, si vous prenez les choses com'ça. P'tet qu'à Harvard y s'ront pas aussi difficiles que vous n'l'êtes. » Et sans rien ajouter il se leva et quitta à grandes enjambées le bâtiment, se courbant à chaque encadrement de porte.

Armitage entendit le glapissement sauvage du grand chien de garde et observa une dernière fois la démarche de gorille de Whateley, tandis que ce dernier traversait la partie du campus visible depuis la fenêtre. Il repensa aux histoires démentielles qu'il avait entendues, et se souvint des vieilles histoires du dimanche de *L'annonceur* ainsi que des informations qu'il avait obtenues de la part des paysans et des villageois de Dunwich lors de sa propre visite sur les lieux. Des choses invisibles n'appartenant pas à la terre – du moins pas à la terre tridimensionnelle – parcouraient, fétides et horribles, les ravines de Nouvelle Angleterre et se reproduisaient d'obscène manière au sommet des montagnes. De cela il était sûr depuis longtemps. Maintenant il lui semblait sentir la proche présence de quelque terrible fraction de cette horreur envahissante, et apercevoir les infernales avancées du dominion noir de ce cauchemar ancien et autrefois passif. Il mit sous clef le Necronomicon avec un frisson de répugnance, mais la pièce empestait encore une puanteur impie et impossible à identifier. « Vous Les reconnaîtrez comme une abomination » récita-t-il. Oui – l'odeur était la même que celle qui l'avait indisposé dans la ferme des Whateley moins de trois années auparavant. Il repensa une nouvelle fois à Wilbur, caprin et menaçant, et ricana à l'idée des rumeurs villageoises sur sa parenté.

« Consanguinité ? » se murmura-t-il à mi-voix. « Grand Dieu, quels imbéciles ! Montrez-leur le Grand Dieu Pan d'Arthur Machen et ils croiront voir là le récit d'un simple scandale de Dunwich ! Quelle chose – quelle influence maudite et informe de cette terre tridimensionnelle ou d'ailleurs – a bien pu être le père de Wilbur Whateley ? Né à la chandeleur – neuf mois après la veille de mai 1912, alors que les bavardages à propos des étranges bruits souterrains parvenaient à Arkham – quelle chose marcha sur les montages en cette nuit de mai ? Quelle horreur de Roodmas s'attacha alors au monde, sous une forme à demi-humaine de chair et de sang ? »

Au cours des semaines qui suivirent le Dr Armitage se mit à rassembler toutes les données possibles sur Wilbur Whateley et sur les présences informes environnant Dunwich. Il entra en communication avec le Dr Houghton d'Aylesbury qui avait été au chevet du vieux Whateley dans sa dernière maladie, et trouva ample matière à réflexion dans les derniers mots du grand-père tels qu'ils lui furent rapportés par le médecin. Une visite au village de Dunwich ne lui permit pas d'obtenir de nouvelles informations, mais une étude approfondie du Necronomicon, en particulier des parties que Wilbur avait si avidement parcourues, sembla fournir de nouveaux et terribles indices quand à la nature, les méthodes et les désirs des étranges maléfices qui menaçaient si mystérieusement la planète. Des conversations avec plusieurs étudiants en connaissances archaïques de Boston et des lettres adressées à quantités d'autres ailleurs firent naître en lui une stupeur grandissante qui passa lentement par divers degrés d'inquiétude pour finir en une peur spirituelle terriblement précise. Tandis que l'été avançait, il sentit au fond de lui que quelque chose devait être fait contre les terreurs tapies dans les hauteurs de la vallée du Miskatonic, et contre l'être monstrueux connu du monde des humains sous le nom de Wilbur Whateley.

VI

L'Abomination de Dunwich elle-même advint entre Lammas et l'équinoxe d'automne en 1928, et le Dr Armitage fut de ceux qui assistèrent à son monstrueux prologue. Il avait entendu parler auparavant du voyage grotesque de Whateley à Cambridge et de ses efforts désespérés pour emprunter ou copier le Necronomicon de la bibliothèque Widener. Ces efforts avaient été vains, Armitage ayant fait parvenir des avertissements des plus intenses à tous les bibliothécaires en charge du terrible volume. Wilbur s'était montré horriblement nerveux à Cambridge ; impatient d'obtenir le livre, et en même temps presque aussi impatient de rentrer chez lui, comme s'il craignait les conséquences de sa longue absence.

Début août eut lieu la conséquence à moitié attendue, et aux premières heures du troisième jour le Dr Armitage fut soudainement réveillé par les hurlement féroces et sauvages du chien de garde du campus de l'université. Profonds et terribles, les grognements et les aboiements à demi-fous continuaient de rugir, toujours plus forts, mais avec des pauses d'une hideuse signification. Alors retentit un cri, provenant d'une gorge entièrement différente – un cri tel qu'il réveilla la moitié des dormeurs d'Arkham et hanterait encore leurs rêves bien après – un cri tel qu'il ne pouvait provenir d'aucun être né sur terre ou appartenant entièrement à cette planète.

Armitage, se hâtant d'enfiler des vêtements et se ruant à travers rue et pelouse vers les bâtiments de l'université, vit que d'autres l'y avaient précédé et entendit les échos de l'alarme qui perçait encore depuis la bibliothèque. Une fenêtre ouverte se révélait noire et ouverte sous la lumière du clair de lune. La chose qui était venue semblait avoir réussi à entrer car les aboiements et les hurlements, se fondant à présent en un indistinct mélange de grognements et de plaintes, provenaient à n'en pas douter de l'intérieur. Son instinct avertit Armitage que ce qui se passait n'était pas une chose destinée aux yeux non préparés, aussi repoussa-t-il la foule avec autorité avant de déverrouiller la porte d'entrée. Dans la foule il aperçut le professeur Warren Rice ainsi que le Dr Francis Morgan, deux hommes auxquels il avait confié ses hypothèses et ses craintes et à qui il fit signe de le suivre à l'intérieur. Les sons provenant des profondeurs avaient à ce moment-là pratiquement cessé, à l'exception d'un gémissement monotone provenant probablement du chien de garde, mais Armitage s'aperçut alors avec un tressaillement soudain qu'un chœur bruyant d'engoulevents cachés dans les arbustes s'était mis à pépier au fil d'un rythme odieux, comme à l'unisson avec le dernier souffle de quelque mourant.

Le bâtiment était empli d'une terrifiante puanteur que le Dr Armitage ne connaissait que trop bien, et les trois hommes se ruèrent à travers

le couloir vers la petite salle de lecture de généalogie d'où le long gémissement provenait. Pendant une seconde personne n'osa allumer, puis Armitage rassembla son courage et bascula l'interrupteur. Un des trois – difficile de dire lequel – poussa un hurlement à la vue de ce qui s'étendait devant eux parmi les tables désordonnées et les chaises renversées. Le professeur Rice raconte qu'il perdit conscience un instant bien qu'il ne trébuchât ni ne tombât.

La chose qui gisait pliée en deux sur le flanc, dans une mare fétide de pus couleur jaune verdâtre ayant la viscosité du goudron, faisait près de deux mètres quatre-vingt et avait vu ses vêtements et des lambeaux de sa peau arrachés par le chien. Elle n'était pas tout à fait morte mais se tordait en silence de façon spasmodique tandis que sa poitrine se soulevait en une monstrueuse unisson avec les pépiements déments des engoulevents qui attendaient dehors. Des fragments de chaussures et de tissus étaient éparpillés dans la pièce et, juste sous la fenêtre, un sac de toile vide traînait là où il avait été visiblement jeté. Un révolver était tombé près du bureau central ; à l'intérieur, une cartouche cabossée mais non déchargée qui expliquerait plus tard pourquoi il n'avait pas servi. Mais la chose elle-même balayait toute autre image à cet instant. Il serait banal et pour le moins imprécis de dire qu'aucune plume humaine n'aurait pu la décrire, mais il peut être déclaré sans faute qu'il était impossible de la voir distinctement pour une personne dont les notions d'aspects et de contours eussent été trop ancrées dans les formes de vie les plus communes de cette planète et des trois dimensions connues. Elle était partiellement terrienne, sans aucun doute, avec des mains et une tête vraisemblablement

humaines et son visage caprin, dépourvu de joues, portait la marque des Whateley sur lui. Mais le torse et les parties inférieures de son corps étaient tératologiquement incroyables, si bien que seuls d'amples vêtements avaient pu lui permettre d'arpenter cette terre sans être interpelée ou éradiquée.
Au dessus de sa taille, elle était à moitié anthropomorphe, bien que sa poitrine que les pattes déchirantes du chien gardaient encore fut recouverte du même cuir réticulé que celui qu'ont les crocodiles ou les alligators. Son dos était bigarré de jaune et de noir, et suggérait vaguement la peau squameuse de certains serpents. Mais c'était en dessous de la taille que la chose était la plus atroce, car toute ressemblance humaine avait déserté cet endroit pour laisser la place à la plus pure des folies. La peau y était couverte d'une épaisse fourrure noire et de l'abdomen pendaient mollement de longs tentacules gris verdâtres dotés de ventouses rouges. Leur arrangement était étrange et semblait suivre les symétries de quelque géométrie cosmique inconnue de la terre ou du système solaire. Sur chacune des hanches, profondément enfoncé dans une sorte d'orbite rosâtre muni de cils, était placé ce qui ressemblait à un œil rudimentaire, tandis qu'en guise de queue se trouvait une espèce de trompe ou d'antenne marquée d'anneaux violets que de nombreux indices identifiaient comme une bouche ou une gorge encore en développement. Les membres, à l'exception de leur fourrure noire, ressemblaient grossièrement aux pattes arrières des sauriens géants de la terre préhistorique et se terminaient sur des bourrelets veinés d'arêtes qui n'étaient pourtant ni des sabots ni des griffes. Quand la chose respirait, sa queue et ses tentacules changeaient de couleur en rythme comme sous l'effet de quelque circulation considérée comme normale dans la branche inhumaine de son ascendance. Dans les tentacules, cela était observable à l'assombrissement des tentacules verdâtres, tandis que cela se manifestait dans la queue par une apparition jaunâtre qui alternait avec le blanc grisâtre et maladif des espaces entre les anneaux violets. De sang ordinaire il n'y avait point ; seule s'écoulait cette fétide humeur jaune verdâtre, le long du sol peint par delà l'envergure de la flaque visqueuse, qui laissait derrière elle une curieuse décoloration.
Alors que la présence des trois hommes semblait ranimer la chose mourante, celle-ci commença à murmurer sans tourner ni lever sa tête. Le Dr Armitage ne détient aucun enregistrement écrit de ses grimaces, mais il affirme positivement qu'aucun mot anglais ne fut prononcé. Au début les syllabes défiaient toute similitude avec un quelconque parler terrien, mais vers la fin émergèrent quelques fragments disjoints pris de toute évidence au Necronomicon, ce monstrueux blasphème durant la quête duquel la chose avait péri. Ces fragments, tels qu'Armitage se les rappelle, ressemblaient à *« N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah ;Yog-Sothoth,Yog-Sothoth... »*. Les mots glissaient peu à peu vers le néant, tandis que les engoulevents hurlaient selon un rythme crescendo leur impatience impie.
Puis le halètement s'arrêta, et le chien leva sa tête pour lancer un long et lugubre hurlement. Un changement advint dans la face jaune et caprine de la chose prostrée, et ses grand yeux noirs s'affaissèrent en pleine épouvante. Par delà la fenêtre les cris perçants des engoulevents cessèrent soudainement, et par dessus les murmures de la foule qui se rassemblait parvinrent des son de bruissements et de battements d'ailes affolés. Contre la lune de vastes nuages de guetteurs emplumés s'élevèrent et disparurent, terrorisés par ce dont ils avaient voulu faire leur proie.
Soudain le chien eut un sursaut, lançant un aboiement effrayé et bondissant nerveusement à travers la fenêtre par laquelle il était entré. Un cri s'éleva de la foule et le Dr Armitage hurla aux hommes du dehors que personne ne serait admis à l'intérieur avant que la police ou qu'un examinateur médical ne soit venu. Il était heureux que les fenêtres soient trop hautes pour permettre à quiconque de jeter un œil, mais il tira tout de même soigneusement les volets sombres devant chacune d'entre elles. Entre temps deux agents de police étaient arrivés, et le Dr Morgan après être allé à leur rencontre dans le vestibule les avait exhortés, pour leur propre bien, de repousser leur entrée dans la salle de lecture empestée jusqu'à ce que l'examinateur vienne et que la chose prostrée ait été recouverte.

Pendant ce temps, de terrifiants changements étaient en train de prendre place sur le sol. Il serait inutile de décrire le *genre* et la *vitesse* de la réduction et de la désintégration qui advint sous les yeux du Dr Armitage et du professeur Rice, mais il est permis de dire que, en dehors de l'apparence externe du visage et des mains, les éléments humains possédés par Wilbur Whateley avaient dû être bien minuscules. Quand l'examinateur médical vint, il ne restait plus qu'une masse blanchâtre et collante sur le sol peint et la monstrueuse odeur avait pratiquement disparu. Apparemment Whateley ne possédait pas de crâne ou de squelette interne, du moins au sens véritable ou stable du terme. Il tenait en cela d'avantage de son père inconnu.

VII

Pourtant tout cela n'était que le prologue de la véritable Abomination de Dunwich. Toutes les formalités furent prises en charge par des fonctionnaires perplexes, les détails anormaux ayant été soigneusement cachés à la presse et au public, et des hommes furent envoyés à Dunwich et à Aylesbury pour rechercher les biens de feu Wilbur Whateley et avertir toute personne pouvant en hériter. Les agents trouvèrent la contrée en pleine agitation, à la fois en raison des grondements qui se multipliaient dans les collines arrondies et de la puanteur inhabituelle et des bruits de houle et de clapotement qui s'élevaient de plus en plus fort de la grande coquille vide que formait la ferme condamnée des Whateley. Earl Sawyer, qui s'occupait du cheval et du bétail durant l'absence de Wilbur, était devenu terriblement nerveux. Les fonctionnaires invoquèrent diverses excuses pour ne pas entrer dans l'endroit condamné d'où provenaient les bruits, et furent heureux de limiter à une unique visite leur étude des lieux où avait vécu le défunt, ces remises si récemment réparées. Ils remplirent un rapport laborieux à au tribunal d'Aylesbury, et on dit que les litiges entre les innombrables Whateley de la vallée du Miskatonic – sains ou décadents – au sujet de l'héritage ne seraient toujours pas réglés.
Un manuscrit pratiquement interminable, parsemé d'étranges caractères, rédigé sur un énorme registre et considéré comme une sorte de journal intime en raison d'espacements et de changements d'encre et d'écriture, présenta une véritable énigme à ceux qui le découvrirent dans le vieux bureau qui servait de pupitre à son ancien propriétaire. Après une semaine de débats il fut envoyé à l'université Miskatonic avec la collection de livres étranges du défunt pour y être étudié et potentiellement traduit, mais même les meilleurs linguistes finirent par voir qu'il serait très difficile de le déchiffrer. Aucune trace de l'or ancien avec lequel Wilbur et le vieux Whateley réglaient toujours leurs dettes n'a encore été découverte.
Ce fut dans la nuit du neuf septembre que l'Abomination se libéra. Les bruits dans les collines avaient été très prononcés durant la soirée, et les chiens avaient aboyé frénétiquement toute la nuit. Les premiers levés du 10 remarquèrent une étrange puanteur dans l'air. Aux environs de sept heures, Luther Brown, le garçon de ferme de chez George Corey entre Cold Spring Glen et le village, rentra frénétiquement de son trajet du matin au pré de Ten-Acre Meadow avec les vaches. Il convulsait presque sous l'effet de la peur lorsqu'il trébucha dans la cuisine, et dans la cour du dehors le troupeau qui n'était pas moins terrifié piétinait et meuglait pitoyablement après avoir suivi le garçon dans cette panique qu'il partageait avec lui. Entre deux halètements, Luther tenta de balbutier son histoire à Mrs. Corey :
« Là haut, sur la rout' par d'là l'ravin, Miss Corey – y a queq'chose qu'est passé ! Ça sent com'le tonnerre, et tous les buissons et les p'tits arbres y z'ont été repoussés d'la route comme si une maison l'avait été tirée tout le long. Et c'est pas l'pire. Y a des *empreintes* dans la route, Miss Corey – des grandes empreintes rondes aussi grosses que des d'sus d'tonneaux, enfoncées tout profond comme si ç'avait été un éléphant, *sauf qu'elles sont d'une grosseur que quat'pattes rassemblées pourraient pas faire !* J'en ai r'gardé une ou deux avant d'courir, mais j'ai pu voir que toutes elles étaient couvertes de lignes qui partaient tout autour comme si d'grosses feuilles d'palmier – deux ou trois fois plus grandes que d'habitude – avaient été enfoncées

très profond dans la route. Et l'odeur l'était horrible, comme celle qu'y a autour d'la maison du sorcier Whateley... »

Il s'interrompit alors et sembla à nouveau trembler sous l'effet de la peur qui l'avait renvoyé en courant à la maison. Mrs. Corey, incapable d'extraire plus d'informations, commença à téléphoner aux voisins, commençant ainsi à répandre la panique qui annoncerait les plus atroces terreurs à venir. Quand elle eut au bout du fil Sally Sawyer, la gouvernante de Seth Bishop dont la maison était la plus proche de celle des Whateley, ce fut à son tour d'écouter au lieu de transmettre car Chauncey, le gamin de Sally qui avait toujours du mal à dormir, s'était rendu au sommet de la colline près des terres des Whateley et en était revenu en vitesse, épouvanté, après un seul coup d'œil à l'endroit et au pâturage où les vaches de Mr. Bishop avaient été laissées toute la nuit.

« Oui, miss Corey », dit la voix tremblante de Sally à l'autre bout du fil, « Cha'ncey il est juste revenu en trombe et y pouvait à peine parler tant il était effrayé ! Y dit qu'la maison du vieux Whateley l'est toute dévastée, avec les poutres éparpillées autour comme si y avait eu d'la dynamite à l'intérieur. Y a que l'plancher qu'est pas détruit, mais l'est recouvert d'un genre de goudron qui pue horriblement et qui coule sur le sol depuis les murs d'où qu'les poutres ont été arrachées. Et y a des marques horribles dans l'terrain, aussi – des grandes marques rondes comme des barriques, toutes couvertes de c'truc collant qu'y a dans la maison toute soufflée. Cha'ncey il dit qu'elles mènent jusqu'dans les prés, où qu'une grande piste plus large qu'une grange a été tracée, et tous les murs de pierre sont effondrés partout où qu'elle passe. »

« Et il dit, n'est-ce pas Miss Corey, que com'y pensait à chercher les vaches de Seth, effrayé comme il l'était, il les avait trouvées en haut des pâturages près du Terrain du Pas du Diable dans un fichu état. La moitié d'entre elles avaient disparu, et près d'la moitié de celles qui restaient l'avaient perdu presque tout leur sang, avec des plaies comme celles qu'y avait sur l'bétail des Whateley depuis qu'la p'tite chose noire de Lavinny l'était née. Seth là il est parti pour les voir, mais j'parierais qu'il s'approcha pas trop d'chez le sorcier Whateley ! Cha'ncey l'avait pas regardé en détail pour essayer d'voir où la grande trace écrasée menait après avoir quitté le pâturage, mais il dit qu'il pense qu'elle pointait en direction d'la route près du ravin qui mène au village. »

« Je vous l'dit, Miss Corey, y a queq'chose dehors qui devrait pas y être, et j'pense que c'est ce noireau de Wilbur Whateley, qu'a eu la fin qu'il méritait, qu'est derrière tout ça. L'était pas humain lui-même, comme je l'dis à tout le monde, et j'pense que l'vieux Whateley il a élevé queq'chose dans cet'maison barricadée qu'est même pas autant humain qu'il l'était. Y a toujours eu des choses pas visibles autour de Dunwich – des choses vivantes – qui sont ni humaines ni bonnes envers les hommes. »

« Le sol parlait la nuit dernière, et au matin Cha'ncey il a entendu les engoul'vents si fort dans Col'Spring Glen qu'il a pas pu dormir. Et là il a cru entendre un aut' genre de son venant d'chez l'sorcier Whateley – une sorte de déchirement ou d'arrachement de bois, comme une grosse boite ou un cageot qu'on aurait été en train d'ouvrir. Avec tout ça il a pas pu dormir avant l'lever du soleil, et à peine debout il a fallu qu'il aille vers chez les Whateley pour voir ce qui s'y passait. Il en a vu assez maintenant, Miss Corey, ça je vous l'dit ! Tout ça n'vaut rien, et j'pense que tous y devraient s'rassembler et faire queq'chose. J'sais qu'un truc horrible est en train d'arriver, et j'sens que mon heure est proche, même si Dieu seul sait à quoi tout ça correspond. »

« Est-ce que vot'Luther il a r'marqué où les grosses empreintes elles menaient ? Non ? Ben, Miss Corey, si elles étaient sur la route de c'côté ci du ravin et qu'elles sont pas encore arrivées à vot'maison, j'en déduis qu'elles doivent se rendre dans l'ravin lui-même. Ça doit être ça. J'ai toujours dit que Cold Spring Glen l'était pas un endroit sain ou décent. Les engoul'vents et les lucioles y agissent jamais comme s'ils étaient des créatures de Dieu, et y en a qui disent qu'on entend des choses étranges qui volent et qui parlent dans les airs quand on s'tient au bon endroit, entre les éboulis et Bear's Den. »

Ce midi-là les trois quarts des hommes et des garçons de Dunwich se rassemblèrent sur les routes et les prés entre les nouvelles ruines Whateley et Cold Spring Glen, examinant avec horreur les larges empreintes monstrueuses, le troupeau mutilé des Bishop, les restes étranges et répugnants de la ferme et la végétation meurtrie et écrasée des champs et des bords de route. La chose qui s'était déchaînée sur le monde, quelle qu'elle soit, s'était assurément enfoncée dans le grand ravin sinistre, car tous les arbres qui le bordaient étaient tordus et cassés, et une grande avenue avait été gougée dans les broussailles suspendues le long du précipice. C'était comme si une maison emportée par une avalanche avait glissé le long des plantes enchevêtrées de la façade presque verticale. Aucun son ne provenait d'en dessous, seule une odeur fétide distante et indéfinissable, et il n'est guère étonnant que les hommes aient préféré rester au bord et se disputer plutôt que de descendre affronter l'horreur cyclopéenne et inconnue dans son antre. Les trois chiens qui accompagnaient l'équipée s'étaient d'abord mis à aboyer furieusement avant de devenir timides et hésitants en approchant du ravin. Quelqu'un téléphona les nouvelles au *Transcripteur d'Aylesbury* mais l'éditeur, accoutumé aux contes ahurissants venant de Dunwich, ne fit rien de plus que concocter un paragraphe moqueur à ce sujet, un document qui serait plus tard reproduit par les *Presses associées.*

Cette nuit-là chacun rentra chez lui, et toutes les maisons et les granges furent barricadées aussi solidement que possible. Inutile de dire qu'aucune bête n'eut le droit de rester dans son pâturage. Aux environs de deux heures du matin une puanteur terrifiante et les aboiements sauvages des chiens réveillèrent toute la maisonnée de Elmer Frye, sur la bordure est de Cold Spring Glen, et tous reconnurent avoir entendu alors une sorte de bruissement ou de clapotis étouffé provenant de quelque part, dehors. Mrs. Frye proposa de téléphoner aux voisins, et Elmer était sur le point d'acquiescer quand ce bruit de bois éclaté surgit au milieu de leurs délibérations. Cela venait apparemment de la grange, et fut rapidement suivi par des hurlements hideux et des piétinements en provenance du troupeau. Les chiens se mirent à baver et se couchèrent près des pieds de la famille engourdie par la peur. Frye alluma une lanterne par la force de l'habitude, mais il savait que la mort l'attendait s'il se rendait dans la cour obscure de la ferme. Les enfants et les femmes gémirent, empêchés de crier par quelque reste obscur d'un instinct de défense leur disant que de leur silence dépendaient leurs vies. Enfin, le bruit du troupeau diminua en pitoyables plaintes, puis fut suivit de grands claquements, fracas et craquements. Les Frye, serrés les uns contre les autres dans le salon, n'osèrent pas bouger jusqu'à ce que les derniers échos de ces sons meurent dans les profondeurs de Cold Spring Glen. Alors, au milieu des gémissements lugubres provenant de l'étable et des pépiements démoniaques des derniers engoulevents dans le ravin, Selina Frye chancela jusqu'au téléphone et répandit le peu de nouvelles qu'elle possédait sur la seconde phase de l'Abomination.

Le jour suivant, tout le pays était en proie à la panique, et des groupes craintifs et taciturnes allaient et venaient là où l'horrible événement avait eu lieu. Deux pistes titanesques de destruction s'étiraient depuis le ravin jusqu'au terrain des Frye, de monstrueuses empreintes recouvrant des pans entiers de terre nue, et un côté de la vieille grange rouge avait été complètement enfoncé. Du bétail, un quart seulement put être retrouvé et identifié. Il ne restait de certaines bêtes que de curieux fragments, et toutes celles qui avaient survécu durent par la suite être abattues. Earl Sawyer suggéra de demander de l'aide à Aylesbury ou à Arkham, mais les autres maintinrent que cela ne serait d'aucune utilité. Le vieux Zebulon Whateley, d'une branche errant à mi course entre normalité et décadence, fit de sombres et démentes suggestions à propos de rites devant être pratiqués aux sommets des collines. Il venait d'une lignée où la tradition tenait une grande importance, et ses souvenirs de chants au sein des grands cercles de pierre n'étaient pas liés à ceux de Wilbur et son grand-père.

Les ténèbres tombèrent sur une région terrifiée, trop passive pour mettre en place une véritable défense. Dans quelques cas, des familles étroitement liées se rassemblèrent sous un toit commun et y attendirent dans l'obscurité, mais en général les précautions prises n'avaient été qu'une répétition des bar-

ricades de la nuit précédente, et de futiles et inefficaces gestes de chargements de mousquets et de dispositions de fourches à portée de main. Rien, pourtant, n'advint si on excepte quelques bruits dans les collines, et quand le jour arriva nombreux sont ceux qui espérèrent que l'Abomination était partie aussi vite qu'elle était venue. Il y eut même quelques âmes audacieuses pour proposer une expédition offensive en bas du ravin, bien qu'ils n'osassent pas s'aventurer à montrer l'exemple à la majorité encore hésitante.

Quand la nuit revint les barricades furent répétées bien qu'il y eut moins de rassemblements familiaux. Au matin, la maisonnée des Frye comme celle de Seth Bishop rapporta des poussées d'excitation chez les chiens ainsi que de vagues sons et puanteurs lointains, tandis que des explorateurs matinaux remarquaient avec horreur un nouveau jeu d'empreintes monstrueuses, toutes fraîches, sur la route longeant Sentinel Hill. Comme auparavant, les côtés de la route portaient des marques soulignant l'ampleur incroyable et blasphématoire de l'Abomination, la conformation des traces semblant suggérer un passage dans deux directions, comme si la montagne mouvante était partie de Cold Spring Glen et y était retournée par le même chemin. A la base de la colline une piste faite d'arbrisseaux écrasés sur neuf mètres menait assurément vers les hauteurs, et les chercheurs hoquetèrent en voyant que même les passages les plus perpendiculaires n'étaient pas parvenus à faire dévier l'inexorable trace. Quoi que soit l'Abomination, elle pouvait escalader une falaise de pierre presque verticale, et tandis que les investigateurs montaient près du sommet de la colline par des routes plus sûres, ils virent que la trace s'arrêtait – ou plutôt, se retournait – tout en haut.

C'était là que les Whateley avaient l'habitude de faire leurs feux infernaux et de chanter leurs rituels démoniaques, devant la pierre en forme de table, les veilles de mai et de Toussaint. Désormais cette même pierre formait le centre d'un vaste espace saccagé par l'horreur montagneuse, et sur sa surface légèrement concave se trouvait un dépôt épais et fétide de cette même viscosité goudronneuse que celle observée sur le plancher de la ferme en ruines des Whateley, après que l'Abomination se soit échappée. Les hommes se regardèrent et marmonnèrent. Puis ils baissèrent les yeux sur la colline ; apparemment la chose était descendue par une route à peu près identique à celle de son ascension. Toute spéculation était futile ; la raison, la logique et les idées ordinaires n'avaient pas prise sur ses motivations. Seul le vieux Zebulon, qui n'était pas avec le groupe, aurait pu rendre justice à la situation ou suggérer une explication plausible.

La nuit de jeudi commença à peu près comme les autres, mais se termina moins heureusement. Les engoulevents dans la vallée criaient avec une insistance si inhabituelle que beaucoup ne parvenaient pas à dormir, et aux environs de 3 heures du matin, tous les téléphones de la ligne commune sonnèrent brusquement. Ceux qui décrochèrent entendirent une voix glacée d'horreur hurler « Aidez-nous, oh mon Dieu ! ... » et certains eurent l'impression qu'un écrasement avait suivi la chute de cette exclamation. Puis plus rien. Personne n'osa faire quoi que ce soit, et nul ne sut avant le matin d'où l'appel était venu. Alors tous ceux qui l'avaient reçu contactèrent tous les autres sur la ligne, et ils découvrirent que seuls les Frye ne répondaient pas. La vérité apparut une heure plus tard, quand un groupe d'hommes armés hâtivement assemblé marcha lourdement jusque chez les Frye au bord du ravin. Ce qu'il y avait là-bas était horrible, bien que guère surprenant. Il y avait d'avantage d'andains et d'empreintes monstrueuses, mais de maison il n'y avait plus. Elle avait été écrasée comme une coquille d'œuf, et parmi les ruines rien de vivant ou de mort ne put être retrouvé, seule une puanteur et une viscosité goudronneuse. La famille d'Elmer Frye avait été rayée de la surface de Dunwich.

VIII

Pendant ce temps, une phase plus discrète et pourtant spirituellement plus poignante de l'Abomination se développait obscurément derrière les portes fermées d'une pièce, bordée d'étagères, à Arkham. Les curieuses notes du journal intime de Wilbur Whateley, envoyées à l'université Miskatonic pour traduction, avaient provoqué bien des soucis et des consternations chez les experts en langues à la fois anciennes et modernes ; son seul alphabet, non dénué d'une certaine ressemblance avec l'Arabe lourdement ombré qu'on utilise en Mésopotamie, était absolument inconnu de toutes les autorités disponibles. La conclusion finale des linguistes était que le texte présentait un alphabet artificiel s'apparentant à un code ; pourtant aucune des méthodes habituelles de déchiffrage cryptographique ne semblait fournir le moindre indice, même en étant appliquée à toutes les langues que l'écrivain pouvait avoir vraisemblablement utilisées. Les anciens livres pris dans les quartiers de Whateley, quoique d'un intérêt certain et promettant dans certains cas d'ouvrir de nouvelles et terribles lignes de recherche aux philosophes et aux hommes de science, n'étaient d'aucune assistance dans ce cas précis. L'un d'eux, un épais tome doté d'un fermoir de fer, était rédigé dans un autre alphabet inconnu – d'un genre très différent, et ressemblant plus à du Sanscrit qu'à aucune autre chose. Le vieux livre de comptes fut au final remis entièrement à la charge du Dr Armitage, à la fois en raison de son intérêt singulier dans l'affaire Whateley et de ses grandes compétences linguistiques et connaissances des formules mystiques de l'antiquité et du moyen-âge.

Armitage avait dans l'idée que l'alphabet pouvait être quelque chose utilisée ésotériquement par certains cultes interdits venus des temps anciens, et qui avaient hérité de nombreuses pratiques et traditions des sorciers du monde saracénique. Il ne considéra pas cette idée comme essentielle, néanmoins, puisqu'il ne devait pas être nécessaire de connaître l'origine des symboles si, ainsi qu'il le soupçonnait, ils étaient utilisés comme code au sein d'un langage moderne. Sa conviction était que, considérant la grande quantité de texte impliquée, l'écrivain aurait à peine considéré la difficulté que représenterait l'utilisation d'une autre langue que la sienne, excepté peut-être pour certaines formules et incantations spéciales. Il s'attaqua donc au manuscrit avec comme hypothèse première que la majorité était en anglais.

Le Dr Armitage savait, de par les échecs répétés de ses collègues, que l'énigme était des plus profondes et complexes, et qu'aucune méthode simple de résolution ne méritait ne serait-ce qu'un essai. Durant tout le mois d'aout il se prépara en étudiant l'ensemble des connaissances existantes en cryptographie, tirant profit de toutes les ressources de sa propre bibliothèque, et se plongeant nuit après nuit dans les arcanes du *Poligraphia* de Trithemius, du *De Furtivis Literarum Notis* de Giambattista Porta, du *Traité des Chiffres* de De Vigenere, du *Cryptomenysis Patefacta* de Falconer, des traités du dix-huitième siècle de Davys et Thicknesse et il se pencha sur les autorités plus modernes comme Blair, Von Marten et le *Kryptographik* de Kluber. Il entrecoupa son étude des livres d'assauts sur le manuscrit lui-même, et avec le temps devint convaincu qu'il avait affaire à un des cryptogrammes les plus subtiles et les plus ingénieux qui soient, dans lequel des listes séparées de correspondances de lettres étaient arrangées à la façon de tables de multiplications, doté d'un message construit à l'aide de mots-clefs arbitraires connus uniquement de l'initié. En la matière, les autorités anciennes semblaient plus utiles que les plus récentes, et Armitage en conclut que le code du manuscrit appartenait à la grande antiquité, transmis sans aucun doute à travers une longue lignée d'expérimentateurs mystiques. A plusieurs reprises il sembla sur le point de triompher, seulement pour être repoussé par quelque obstacle imprévu. Alors, tandis que septembre approchait, les nuages commencèrent à se dissiper. Certaines lettres, telles qu'utilisées dans certains passages du manuscrit, émergeaient définitivement et sans aucun doute possible, et il devint évident que le texte était bel et bien en anglais.

Durant la nuit du 2 septembre la dernière barrière majeure s'effaça, et le Dr Armitage pu pour la première fois lire un passage continu des annales de Wilbur Whateley. C'était en vérité un journal intime, comme tous le pensaient, et il était formulé dans un style révélant clairement le mélange d'érudition occulte et d'illettrisme général de l'étrange être qui l'avait rédigé. Le premier long passage qu'Armitage avait déchiffré, un

paragraphe datant du 26 novembre 1916, s'était révélé des plus surprenants et des plus inquiétants. Et il était écrit, se souvint-il, par un enfant de trois ans et demi qui ressemblait à un jeune homme de douze ou treize :

« Appris aujourd'hui l'Aklo du Sabaoth » racontait-il, « mais pas aimé, car on peut lui répondre depuis les collines mais pas depuis les airs. Ça au dessus est en avance sur moi plus que je pensais que ça serait, et ça a pas l'air d'avoir beaucoup de cerveau terrien. Tiré sur le collier d'Elam Hutchins quand il a voulu me mordre, et Elam dit qu'il me tuerait s'il osait. Imagine qu'il osera jamais. Grand-père m'a fait dire la formule Dho toute la nuit dernière ; je pense que j'ai vu la ville intérieure des deux pôles magnétiques. J'irai à ces pôles quand la terre aura été nettoyée, si je peux pas m'en sortir avec la formule Dho-Hna quand je m'y appliquerai. Ceux de l'air m'ont dit au Sabbat qu'il faudra des années avant que je nettoie la terre, et je pense que grand-père sera mort d'ici là alors je vais devoir apprendre tous les angles des plans et toutes les formules entre le Yr et le Nhhngr. Ceux du dehors aideront, mais ils ne peuvent pas prendre de corps sans du sang humain. Ça au dessus a l'air d'avoir ce qu'il faut. Je peux parfois en voir un peu quand je fais le Signe de Voor ou que je souffle la poudre d'Ibn Ghazi dessus, et c'est presque comme eux sont, la veille de mai sur la Colline. L'autre visage pourrait finir par s'en aller, un peu. Je me demande à quoi je ressemblerai quand la terre sera nettoyée et qu'il n'y aura plus de terriens dessus. Celui qui est venu avec l'Aklo du Sabaoth a dit que je pourrais être transfiguré, beaucoup de truc extérieurs devant être modifiés chez moi. »

Le matin trouva le Dr Armitage couvert de la sueur glacée de la terreur et pris d'une frénésie provoquée par sa longue concentration éveillée. Il n'avait pas lâché le manuscrit de toute la nuit mais s'était assis à sa table, sous la lumière électrique, tournant les pages les unes après les autres de ses mains tremblantes, aussi rapidement qu'il pouvait en déchiffrer le texte cryptique. Il avait téléphoné nerveusement à sa femme pour lui dire qu'il ne rentrerait pas, et quand elle lui apporta un petit-déjeuner depuis la maison, il put à peine en avaler une bouchée. Il continua de lire toute la journée, s'arrêtant ça et là en rageant quand une nouvelle application de la complexe clé devenait nécessaire. Un déjeuner et un dîner lui furent apportés, mais il ne put manger qu'une ridicule portion de chaque. Vers le milieu de la nuit suivante il s'assoupit dans sa chaise mais s'éveilla bientôt en proie à tout un enchevêtrement de cauchemars, presque aussi hideux que les vérités qu'il avait découvertes et qui menaçaient l'existence de l'homme.

Le matin du 4 septembre le professeur Rice et le docteur Morgan insistèrent pour le voir un instant, et repartirent tremblants et le visage couleur de cendre. Ce soir-là il alla se coucher mais ne dormit qu'irrégulièrement. Mercredi – le jour suivant – il était de retour devant le manuscrit, et commençait à prendre de copieuses notes aussi bien de la section en cours que des portions qu'il avait déjà décryptées. A minuit passé il dormit un instant dans un fauteuil de son bureau mais revint au manuscrit avant l'aube. Peu avant midi son médecin, le Dr Hartwell, demanda à le voir et insista pour qu'il cesse tout travail. Il refusa, intimant qu'il était de la plus vitale importance qu'il complète la lecture du journal, promettant une explication quand le moment serait venu.

Le soir suivant, au crépuscule, il acheva son examen minutieux et s'effondra, épuisé. Sa femme, qui lui amenait son dîner, le trouva dans un état semi-comateux, bien que l'homme fut suffisamment conscient pour l'avertir d'un cri perçant en voyant ses yeux s'aventurer vers les notes qu'il avait prises. Se relevant avec peine, il rassembla ses papiers gribouillés et les enferma dans une grande enveloppe qu'il plaça immédiatement dans la poche intérieure de son manteau. Il eut assez de force pour rentrer chez lui, mais était si visiblement en grand besoin d'aide médicale que le Dr Hartwell fut immédiatement appelé. Pendant que le médecin le mettait au lit, il ne faisait que marmonner, encore et encore : « *Au nom de Dieu, qu'est-ce que nous pouvons faire ?* »

Le Dr Armitage dormit, mais se montra partiellement délirant le jour suivant. Il ne donna aucune explication à Hartwell bien que dans ses moments calmes il parlât du besoin impératif d'avoir une longue discussion avec Rice et Morgan. Ses errances démentes étaient pour le moins surprenantes, incluant des demandes frénétiques au sujet de la destruction de quelque chose se trouvant dans une ferme barricadée et des références fantastiques à certains plans d'extirpation de la race humaine toute entière ainsi que de la vie animale et végétale terriennes par quelque terrible race ancienne d'êtres d'une autre dimension. Il hurlait alors que le monde était en danger, que les Anciens voulaient l'arracher du système solaire et du cosmos de la matière pour le plonger dans quelque autre plan ou phase d'entité dont il était autrefois tombé, des vigintillions d'éons auparavant. A d'autres moments il demandait le terrifiant Necronomicon et le *Daemonolatreia* de Remigius, dans lesquels il semblait espérer trouver quelque formule pouvant mettre en échec le péril qu'il annonçait.

« Arrêtez-les, arrêtez-les ! » criait-il. « Ces Whateley avaient l'intention de les laisser entrer, et le pire d'entre tous est encore là-bas ! Dites à Rice et à Morgan que nous devons faire quelque chose – nous avançons dans le noir, mais je sais comment fabriquer la poudre... Ça n'a pas été nourri depuis le deux aout, quand Wilbur est venu mourir ici, et à ce rythme... »

Mais Armitage avait une forte constitution en dépit de ses soixante-treize ans, et il se remit de ses troubles sans développer de véritable fièvre après une nuit de repos. Il se réveilla tardivement vendredi, lucide mais sombre et habité d'une crainte dévorante et d'un prodigieux sentiment de responsabilité.

Samedi après-midi il se sentit capable de se rendre à la bibliothèque et de convoquer Rice et Morgan pour une réunion, et durant le reste de la journée et de la soirée les trois hommes torturèrent leur cerveau sous l'effet des spéculations les plus démentielles et des débats les plus désespérés. D'étranges et terribles livres furent tirés en quantités de rayonnages d'étagères et de lieux de stockage sécurisés, et des diagrammes et des formules furent recopiés avec une hâte fiévreuse en une déconcertante abondance. De scepticisme il n'y avait pas. Tous trois avaient vu le corps de Wilbur Whateley tandis qu'il reposait sur le sol d'une des pièces de ce même bâtiment, et après cela aucun d'eux ne pouvait se sentir enclin à traiter le journal, ne serait-ce qu'un tout petit peu, comme étant les délires d'un fou. Les opinions étaient divisées quand à l'idée de se confier à la police d'état du Massachusetts, mais les « contre » finirent par l'emporter. Certaines des choses qui étaient impliquées ne pouvaient simplement être crues par ceux qui n'avaient pu en voir un échantillon, comme cela allait être prouvé durant des investigations ultérieures. Tard cette nuit la réunion s'acheva sans avoir pu développer un plan définitif, mais tout le dimanche Armitage fut occupé à comparer des formules et à mélanger des produits chimiques obtenus au laboratoire universitaire. Plus il réfléchissait à l'infernal journal et plus il était enclin à douter de l'efficacité d'un quelconque moyen matériel dans la destruction de l'entité que Wilbur Whateley avait laissé derrière lui – l'entité menaçant la terre et qui, bien que le professeur ne le sache pas, allait être lâchée d'ici quelques heures et deviendrait la mémorable Abomination de Dunwich.

Le lundi fut une répétition du dimanche pour le Dr Armitage, car la tâche qu'il s'était confiée nécessitait une infinité de recherches et d'expérimentations. De plus amples consultations du monstrueux journal apportèrent divers changements au plan, et il savait que même à la fin une grande quantité d'incertitude demeurerait. Avant l'arrivé du mardi il détenait une ligne d'action définitivement établie, et pensait tenter un trajet jusqu'à Dunwich sous une semaine, mais mercredi vint le grand choc. Glissé discrètement dans un coin de *L'annonceur d'Arham* se trouvait un facétieux petit article des *Presses Associées*, racontant quel monstre, battant tous les records, le whisky de contrebande de Dunwich avait créé. Armitage, à moitié groggy, ne put que téléphoner à Rice et à Morgan. Jusqu'à tard dans la nuit ils discutèrent, et le jour suivant vit une tornade de préparations les occuper tous. Armitage savait qu'il allait interagir avec de terribles pouvoirs, mais ne voyait pas d'autre moyen d'annuler les interventions plus profondes et plus terribles encore que d'autres avaient menées avant lui.

IX

Vendredi matin Armitage, Rice et Morgan partirent en voiture pour Dunwich, arrivant au village aux environs de une heure de l'après-midi. Le jour était plaisant, mais même sous la plus brillante lumière un genre de peur et de mauvais présages tacites semblaient planer au dessus des collines étrangement arrondies et des ravins profonds et ombrés de la région. Ça et là, sur quelques sommets montagneux, un cercle de pierres décharnées pouvait être aperçu pesant contre le ciel. D'après l'atmosphère de peur réprimée qui régnait au magasin d'Osborn ils surent que quelque chose de hideux était advenu, et ils apprirent bientôt l'annihilation de la maison et de la famille d'Elmer Frye. Au fil de l'après-midi ils parcoururent Dunwich, questionnant les locaux au sujet de ce qui était arrivé et voyant par eux-mêmes, pris d'une horrible angoisse, les sinistres ruines des Frye, les réminiscences de la viscosité goudronneuse, la piste blasphématoire dans la cour, le troupeau meurtri de Seth Bishop et les énormes sentiers creusés dans la végétation perturbée en plusieurs endroits. Les traces montant et descendant de Sentinel Hill semblèrent à Armitage avoir une signification presque cataclysmique, et il observa un long moment la pierre aux allures d'autel sur le sommet.

Finalement les visiteurs, apprenant qu'un groupe de la police d'état qui était venu d'Aylesbury ce matin en réponse au premier rapport téléphonique de la tragédie des Frye, décidèrent de chercher les officiels et de comparer leurs notes dans la mesure du possible. Cela, néanmoins, se révéla plus facile à décider qu'à accomplir, aucun signe du groupe ne pouvant être trouvé dans une quelconque direction. Il y en avait eu cinq, dans une voiture, mais désormais le véhicule se tenait vide près des ruines de la cour des Frye. Les locaux, qui tous avaient parlé aux policiers, semblèrent au départ aussi perplexes qu'Armitage et ses compagnons. Puis le vieux Sam Hutchins pensa à quelque chose et devint pâle, donnant un coup de coude à Fred Farr et pointant du doigt le grand trou moite qui béait juste à côté :

« Dieu, » lâcha-t-il, « J'leur avais dit d'pas descendre dans l'ravin, et j'aurais jamais pensé qu'quelqu'un l'aurait fait avec ces traces et c't'odeur et les engoul'vents criant si fort dans le noir en plein midi... »

Un frisson glacé parcourut les locaux comme les visiteurs, et toutes les oreilles semblèrent se dresser en une écoute instinctive, inconsciente. Armitage, maintenant qu'il était véritablement en présence de l'Abomination et de son horrible œuvre, trembla devant la responsabilité qu'il sentait être sienne. La nuit tomberait bientôt, et alors le blasphème montagneux reprendrait sa course énigmatique. *Negotium perambulans in tenebris...* Le vieux bibliothécaire répéta la formule qu'il avait mémorisée, et serra dans sa main le papier contenant l'alternative qu'il n'avait pu retenir. Il vérifia que sa lampe électrique fonctionnait correctement. Rice, derrière lui, sortit d'une valise en métal un de ces pulvérisateurs utilisés pour combattre les insectes, tandis que Morgan s'emparait d'un gros fusil de chasse sur lequel il comptait s'appuyer malgré l'avertissement de ses collègues sur l'inutilité des armes matérielles.

Armitage, ayant lu le hideux journal, ne savait que trop bien à quel genre de manifestation s'attendre, mais il n'ajouta pas à l'effroi du peuple de Dunwich en lui donnant d'autres éléments ou indices. Il espérait que tout serait terminé sans avoir à révéler au monde que la chose monstrueuse s'était échappée. Tandis que les ombres se rassemblaient, les locaux commencèrent à se disperser en direction de leurs foyers, impatients de s'enfermer à l'intérieur en dépit des preuves tangibles de l'inutilité des serrures et des barricades humaines face à une force capable de faire ployer les arbres et d'écraser les maisons quand elle le voulait. Tous secouèrent la tête devant l'idée des visiteurs de monter la garde aux ruines des Frye, près du ravin, et en partant n'eurent guère d'espoir de jamais revoir ces étrangers.

Il y eut des grondements sous les collines cette nuit là, et les engoulevents pépièrent avec un air menaçant. De temps à autre un courant d'air, en provenance de Cold Spring Glen, apportait une ineffable touche fétide à l'air pesant de la nuit, une puanteur que les trois observateurs avaient déjà senti une fois auparavant, alors qu'ils se tenaient au dessus de la chose mourante qui s'était faite passer pour un être humain pendant quinze ans et demi. Mais la terreur attendue n'apparut pas. Ce qui était en bas dans le ravin attendait son heure, et Armitage dit à ses collègues qu'il eut été suicidaire de tenter de l'attaquer dans le noir.

Le matin vint tristement, et les bruits nocturnes cessèrent. C'était un jour gris, morne, avec ça et là un peu de crachin, et des nuages de plus en plus lourds semblaient s'accumuler au nord-ouest des collines. Les hommes d'Arkham ne savaient plus quoi faire. Cherchant un abris contre les pluies qui s'intensifiaient sous un des rares bâtiments intacts des Frye, ils débattirent de la sagesse qu'il y avait à rester, ou à opter pour plus d'agressivité et descendre dans le ravin en quête de leur monstrueuse proie sans nom. Le déluge se fit plus violent, et des coups se tonnerre se mirent à résonner dans de lointains horizons. De grands éclairs illuminèrent le ciel, puis la foudre fourchue brilla non loin, comme pour descendre elle-même dans le ravin maudit. Le ciel plongea dans les ténèbres, et les observateurs se mirent à espérer que la tempête se révèlerait aussi courte que violente, et serait suivie d'un temps serein.

Il faisait encore horriblement sombre quand, à peine plus d'une heure après, un concert confus de voix résonna le long de la route. Un moment de plus amena à leur vue un groupe effrayé de plus d'une douzaine d'hommes courant, criant et même sanglotant de façon hystérique. Un des meneurs commença à pleurnicher des mots, et les hommes d'Arkham sursautèrent violemment quand ses lamentations prirent enfin une forme cohérente :

« Oh mon Dieu, mon Dieu, » s'étrangla la voix, « Ça r'commence, *et cet'fois en plein jour* ! C'est sorti – c'est sorti et ça bouge en c'moment même, et l'Seigneur seul y sait quand ça s'ra sur nous tous ! »

Le porte-parole s'arrêta pour reprendre son souffle, mais un autre prit la suite :

« Y'a près d'une heure, Zeb Whateley ici l'a entendu l'téléphone sonner, et c'tait Miss Corey, la femme de George, qui vit en bas d'la jonction. Elle a dit que l'garçon d'ferme Luther l'était dehors en train d'mener les vaches loin d'la tempête après la grosse foudre quand il a vu tous les arbres se coucher juste d'vant la bouche du ravin – de l'aut'côté d'ici – et quand il a senti la même odeur puante qu'celle qu'il avait sentie quand il avait trouvé les grosses traces lundi matin. Et elle dit qu'il a dit qu'y a eu com'un son de glissement, de clapot'ment, plus fort que celui qu'des arbres ou des buissons y pourraient faire, et que tout d'un coup les arbres du long d'la route ils ont commencé à êt'poussés sur l'côté, et qu'y a eu un horrible piétinement et un éclaboussement dans la boue. Mais surtout, Luther il a rien vu du tout, juste les arbres et les buissons qui s'courbaient. »

« Et puis plus loin, là où l'ruisseau d'Bishop y passe sous la route, il a entendu un horrible craquement et une déformation sur l'pont, et il a dit qu'il avait pu r'connaître un son d'bois qui s'craquait et se fendait. Et pendant tout c'temps il a pas vu une chose, juste ces arbres et ces buissons se courber. Et quand le bruit d'chuint'ment a commencé à s'éloigner – sur la route vers chez l'sorcier Whateley et Sentinel Hill – Luther, il a eu l'courage d'aller vers là où il l'avait entendu pour r'garder par terre. C'était rien que d'la boue et d'l'eau, et l'ciel était noir, et la pluie effaçait toutes les traces alentours aussi vite que possible, mais partant d'la bouche du ravin, là où les arbres avaient été poussés, y avait encore de ces horribles empreintes grosses comme des tonneaux, comme celles qu'il avait vues lundi. »

A ce moment le premier porte-parole excité l'interrompit :

« Mais *ça* c'est pas l'problème actuel – ça été que l'début. Zeb ici l'était en train d'appeler tout le monde et tout le monde l'écoutait quand un appel de Seth Bishop l'a coupé. Sa gouvernante Sally était dans tous ses états – elle venait juste de voir les arbres se pencher par delà la route, et elle a dit qu'y avait comme un genre de bruit d'bouillie, comme d'un éléphant soufflant et trépignant et se dirigeant vers la maison. Là elle a parlé d'une odeur horrible et elle a dit que le gars Cha'ncey l'était en train de crier comment qu'c'était comme ce qu'il avait senti vers les ruines de Whateley lundi matin. Et les chiens étaient tous en train d'aboyer et de gémir horriblement. »

« Et alors elle a lâché un cri terrible, et elle a dit que la remise en bas de la route venait juste de s'effondrer comme si la tempête l'avait soufflée, sauf que le vent l'était pas assez fort pour faire ça. Tout l'monde écoutait, et on pouvait entendre pas mal de gens haleter sur la ligne. Tout d'un coup Sally elle a hurlé encore, et elle a dit que la clôture de la cour de devant venait de s'effondrer, mais qu'y avait aucun signe de c'qui l'avait fait. Alors tout le monde sur la ligne a pu entendre Cha'ncey et Seth Bishop crier à leur tour, et Sally elle a hurlé à propos de queq'chose de lourd qui venait d'frapper la maison – pas un éclair ni rien d'autre, mais queq'chose de lourd qui poussait sur l'avant, et qui fonçait dessus encore et encore, et que pourtant on voyait rien depuis les f'nêtres de devant. Et alors... alors... »

La terreur creusait tous les visages et Armitage, secoué comme il l'était, avait à peine assez d'aplomb pour encourager le porte-parole.

« Et alors... Sally elle a hurlé, 'A l'aide, la maison tombe sur'... et sur la ligne on a pu entendre un effondrement horrible, et tout un tas de cris... juste comme quand la maison d'Elmer Frye a été prise, mais en pire... »

L'homme fit une pause, et un autre dans la foule prit la parole.

« C'est tout – pas un son ni un couinement au téléphone après ça. Juste le silence. Nous aut' qui avions entendu ça on a sorti les Ford et les charrettes et on a rassemblé autant de gars costauds qu'on a pu trouver, chez Corey, et nous sommes venu ici pour voir c'que vous pensiez qu'on d'vait faire. Mais moi j'pense que c'est l'jugement du Seigneur pour nos pêchés, et qu'aucun mortel pourra y échapper. »

Armitage vit que le temps était venu pour l'action, et parla d'une façon décidée au groupe chancelant de rustiques terrifiés.

« Mes amis, nous devons suivre cette chose. » Il tenta de rendre sa voix aussi rassurante que possible. « Je crois qu'il y a une chance de la mettre hors d'état. Vous autres savez que ces Whateley étaient des sorciers – eh bien, cette chose est justement œuvre de sorciers, et doit être abattue par les mêmes moyens. J'ai lu le journal de Wilbur Whateley et certains des vieux livres étranges qu'il avait l'habitude de consulter, et je pense justement connaître le genre de sortilèges qu'il faudra réciter pour faire disparaître la chose. Naturellement, il est impossible d'en être sûr, mais nous pouvons toujours tenter notre chance. Elle est invisible – je savais qu'elle le serait – mais il y a une poudre dans ce pulvérisateur longue portée qui pourrait bien la faire apparaître pendant une seconde. Nous l'essaierons plus tard. C'est une chose terrifiante qui vit dehors, mais elle n'est pas aussi terrible que ce que Wilbur aurait laissé entrer s'il avait vécu plus longtemps. Vous ne saurez jamais ce à quoi le monde a échappé. Maintenant nous n'avons que cette chose à combattre, et elle ne peut se multiplier. Elle peut, néanmoins, causer énormément de mal, et nous ne devons pas hésiter à en débarrasser la communauté. »

« Nous devons la suivre – et la première chose à faire est de se rendre à l'endroit qui vient tout juste d'être dévasté. Que quelqu'un montre le chemin – je ne connais pas très bien vos routes, mais j'ai à l'idée qu'il pourrait y avoir un raccourci à travers champs. Qu'en dites-vous ? »

Les hommes remuèrent des pieds un moment, jusqu'à ce que Earl Sawyer prenne doucement la parole, pointant un doigt crasseux sous la pluie qui commençait à diminuer.

« J'crois qu'vous pouvez prendre une route plus rapide pour chez Seth Bishop en coupant à travers le pré juste là, en passant l'ruisseau au gué et en escaladant par l'champs fauché d'Carrier et le p'tit bois par-d'là. Ça débouche sur la route du haut près d'chez Seth – juste un peu plus loin. »

Armitage, avec Rice et Morgan, commença à marcher dans la direction indiquée, et la plupart des locaux les suivirent avec lenteur. Le ciel se faisait plus clair, et certains signes montraient que la tempête s'était arrêtée. Quand Armitage prit par inadvertance la mauvaise direction, Joe Osborn l'avertit et se plaça en tête pour montrer le chemin. Le courage et la confiance montaient, bien que la pénombre de la colline boisée presque perpendiculaire se trouvant presque à la fin de leur raccourci, et dont ils devaient escalader les arbres prodigieusement anciens comme une échelle, mît ces qualités à rude épreuve.

Ils finirent par émerger sur une route boueuse et par retrouver le soleil. Ils étaient encore un peu éloignés de l'habitation de Seth Bishop, mais les arbres couchés et les traces hideuses, impossibles à manquer, révélaient ce qui était passé par là. Quelques moments seulement furent consacrés à l'étude des ruines autour du virage. C'était l'incident Frye, répété une nouvelle fois, et rien de vivant ou de mort ne put être trouvé dans aucune des coquilles effondrés qui avaient été autrefois la maison et la grange des Bishop. Personne ne souhaitait rester ici au milieu de la puanteur et de la viscosité goudronneuse, et tous se tournèrent instinctivement vers les lignes d'empreintes menant vers la ferme dévastée des Whateley et les versants couronnés d'autel de Sentinel Hill.

Tandis que les hommes passaient devant les lieux où avait vécu Wilbur Whateley, ils frissonnèrent ostensiblement et semblèrent encore une fois teinter d'hésitation leur zèle. Ce n'était pas une plaisanterie que de traquer quelque chose d'aussi grand qu'une maison, qu'on ne pouvait voir mais qui possédait toute la malveillance vicieuse d'un démon. Face au pied de Sentinel Hill les traces quittaient la route, et il y avait de nouvelles marques fraîches d'écrasement et d'écartement le long du large andain qui signalait l'ancien passage du monstre et allait et repartait du sommet.

Armitage sortit un télescope de poche d'une puissance considérable et examina le flanc couvert de verdure de la colline. Puis il tendit l'instrument à Morgan, dont la vue était plus perçante. Après un moment d'observation l'homme poussa un cri, passant l'objet à Earl Sawyer et indiquant du doigt un certain point sur le versant. Sawyer, aussi maladroit que la plupart des gens peu familiers des instruments d'optique, tâtonna un peu mais finit par régler les lentilles avec l'aide d'Armitage. Quand cela fut fait, son cri fut bien moins restreint que celui de Morgan.

« Dieu tout puissant, les herbes et les buissons bougent ! Ça r'monte – tout lent – ça rampe vers le sommet en c'moment même, le ciel seul sait pour quoi faire ! »

Alors les germes de la panique semblèrent se répandre parmi les chercheurs. C'était une chose de chasser une entité sans nom, mais c'en était une autre de la trouver enfin. Les sortilèges marcheraient peut-être – mais si ce n'était pas le cas ? Des voix commencèrent à demander à Armitage ce qu'il savait de la chose, et aucune réponse ne sembla les satisfaire. Tout le monde semblait se sentir bien trop proche de phases de la Nature et de choses intrinsèquement interdites et bien au delà de l'expérience sensée de l'humanité.

X

Finalement les trois hommes d'Arkham – le vieil Armitage à la barbe blanche, le professeur Rice, trapus et grisonnant et le jeune et maigre Dr Morgan – entamèrent l'ascension de la montagne, seuls. Après avoir donné de patientes instructions concernant son réglage et son utilisation, ils laissèrent le télescope au groupe terrifié qui restait sur la route, aussi tandis qu'ils grimpaient ils étaient étroitement surveillés par ceux entre qui circulait la lentille. C'était une entreprise difficile, et Armitage dut demander plus d'une fois de l'aide. Bien au dessus du groupe en plein effort le grand andain tremblait là où son créateur démoniaque repassait délibérément, à la manière d'une limace. Il devint bientôt clair que les poursuivants étaient en train de gagner du terrain.

Curtis Whateley – de la branche intacte – tenait le télescope quand le groupe d'Arkham s'éloigna radicalement de l'andain. Il raconta à la foule que les hommes étaient apparemment en train de tenter d'atteindre un pique intermédiaire surplombant la foulée et situé considérablement en amont de là où les broussailles étaient en train de se courber. Cela, en effet, se révéla exact, et le groupe fut vu en train de gagner l'élévation mineure peu de temps seulement après que l'invisible blasphème l'eut dépassée.

Alors Wesley Corey, qui avait pris la lentille, cria qu'Armitage était en train d'ajuster le pulvérisateur que Rice tenait, et que quelque chose était vraisemblablement sur le point d'arriver. La

foule s'agita nerveusement, se souvenant que le pulvérisateur était sensé donner à l'horreur jusqu'à alors jamais vue un moment de visibilité. Deux ou trois hommes fermèrent les yeux mais Curtis Whateley s'empara à nouveau du télescope et concentra sa vision au maximum. Il vit que Rice, depuis la position avantageuse du groupe au dessus et en arrière de l'entité, avait d'excellentes chances de pouvoir répandre la puissante poudre aux effets merveilleux.
Ceux sans télescope n'aperçurent qu'un bref nuage gris – un nuage de la taille d'un assez grand bâtiment – près du sommet de la montagne. Curtis, qui tenait l'instrument, le lâcha avec un cri perçant dans la boue de la route qui remontait à hauteur de cheville. Il tituba, et serait tombé sur le sol si deux ou trois autres ne l'avaient attrapé et redressé. Tout ce qu'il put faire, c'était marmonner de façon à demi-audible :
« *Oh, oh grand Dieu... cette chose... cette chose...* »
Il y eut un pandémonium de questions et seul Henry Wheeler pensa à ramasser le télescope tombé et à en nettoyer la boue. Curtis était au delà de toute cohérence, et même le pousser à émettre des réponses isolées semblait trop lui demander.
« Plus gros qu'une grange... tout fait d'cordes se tortillant... comme une coque avec la forme d'un œuf de poule mais plus gros qu'tout, avec des douzaines de jambes comme des barriques qui se plient à moitié quand elles marchent... rien d'solide là-dedans – tout comme d'la gelée, et faite de cordes séparées qui s'trémoussent... de grands yeux bombés tout partout... dix ou vingt bouches ou des trompes, collées tout l'long des côtés, grosses comme des tuyaux d'poêle, se secouant et s'fermant... tout gris, avec des genres d'anneaux bleus ou violets... *et Dieu du ciel – ce demi visage au sommet !...* »
Cet ultime souvenir, quel qu'il soit, se révéla dépasser le pauvre Curtis, et ce dernier s'effondra complètement avant d'avoir pu en dire d'avantage. Fred Farr et Will Hutchins l'emportèrent sur le bas-côté et l'allongèrent sur l'herbe humide. Henry Wheeler, tout tremblant, tourna le télescope retrouvé vers la montagne pour voir ce qu'il pouvait. Les lentilles discernèrent trois petites figures, courant apparemment en direction du sommet aussi vite que l'inclinaison de la pente le permettait. Il n'y avait qu'eux – et rien d'autre. Puis tout le monde remarqua un bruit étrangement inhabituel provenant de la profonde vallée derrière, et même dans les sous-bois de Sentinel Hill elle-même. C'était le pépiement d'innombrables engoulevents, et au sein de leurs chœurs perçants semblait rôder une note d'impatience, tendue et maléfique. Earl Sawyer prit à son tour le télescope et rapporta que les trois figures se tenaient sur l'arrête la plus élevée, potentiellement à hauteur égale avec la pierre d'autel mais à une distance considérable d'elle. Une des figures, dit-il, semblait lever ses mains au dessus de sa tête à intervalles réguliers, et tandis que Sawyer mentionnait ces circonstances la foule crut entendre un léger son à demi musical provenant des hauteurs, comme si un chant tonitruant accompagnait ces gestes rapportés. Ces étranges silhouettes sur ce pic éloigné devaient former un spectacle des plus grotesques et des plus impressionnants, mais aucun observateur n'était d'humeur à formuler une appréciation artistique.
« J'imagine qu'il prononce le sort, » souffla Wheeler en reprenant le télescope. Les engoulevents pépiaient avec furie, selon un rythme étrange et singulièrement irrégulier, différent pour le moins de celui du rituel apparent.
Soudain le soleil sembla diminuer, sans l'intervention d'un quelconque nuage discernable. C'était là un phénomène pour le moins étrange qui fut immédiatement remarqué par tous. Un grondement sembla naître sous les collines et se mêler étrangement à un autre, concordant, en provenance du ciel. Des éclairs illuminèrent les hauteurs, et la foule inquiète chercha en vain les signes annonceurs de l'orage. Les chants des hommes d'Arkham étaient désormais impossibles à manquer, et Wheeler vit à travers la lentille que tous levaient leurs bras à l'unisson de leur incantation rythmée. De certaines fermes éloignées parvinrent les aboiements frénétiques des chiens. Le changement de qualité dans la lumière du jour augmenta, et la foule leva avec étonnement les yeux vers l'horizon. Une pénombre pourpre, née uniquement d'un approfondissement spectral du bleu du ciel, se pressa autour des collines grondantes. Puis un éclair jaillit de nouveau, plus brillant encore, et la foule eut l'impression qu'il révélait une certaine brume qui entourait la pierre d'autel dans les hauteurs lointaines. Nul, pourtant, n'utilisait le télescope à cet instant. Les engoulevents continuèrent leurs pulsations irrégulières, et les hommes de Dunwich se préparèrent nerveusement à quelque impondérable menace dont l'atmosphère semblait surchargée.
C'est sans un avertissement que vinrent les mots profonds, cassés, rauques qui ne quitteront jamais la mémoire du groupe accablé qui les entendit. Ceux-là ne pouvaient être nés d'aucune gorge humaine, car les organes de l'homme ne sont pas faits pour porter d'aussi perverses acoustiques. On eut dit qu'ils venaient des profondeurs elles-mêmes, si leur source n'avait pas été aussi évidemment située sur la pierre d'autel du pic. Il serait presque erroné de les qualifier de *sons*, tant la majorité de leur horrible timbre d'infra-basse s'adressait aux sièges sombres de la conscience et de la terreur, bien plus sensibles que la simple oreille ; et pourtant nous nous devons de faire ainsi, car leur forme était indiscutablement – bien que vaguement – celle de *mots* à demi-articulés. Ils étaient lourds – lourds comme les grondements et le tonnerre au dessus et dont ils étaient l'écho – et pourtant ils ne semblaient venir d'aucun être visible. Et parce que l'imagination suggérait quelque source hypothétique dans le monde des entités invisibles, la foule entassée au pied de la montagne se serra encore d'avantage, et se contracta comme en attendant quelque coup.

« Ygnaiih... ygnaiih... thflthkh'ngha... Yog-Sothoth... » fit le hideuse croassement d'outre-espace. « Y'bthnk... h'ehye–n grkdl'lh... »
L'impulsion de parole sembla alors chanceler, comme si quelque effrayant combat psychique avait lieu. Henry Wheeler usa ses yeux contre le télescope mais il ne vit que les trois silhouettes grotesquement humaines sur le pic, bougeant leurs bras furieusement en d'étranges gestes tandis que leur incantation approchait de son paroxysme. De quels puits ténébreux de peurs ou d'émotions achérontiques, de quels gouffres insondables de conscience extra-cosmique ou d'obscure hérédité longtemps latente, provenaient ces croassements de tonnerre à demi articulés ? Bientôt ils commencèrent à rassembler à nouveau force et cohérence tandis qu'ils grandissaient en une frénésie pure, totale et ultime.
« Eh-ya-ya-ya-yahaah–e'yayayayaaaa... ngh'aaaaa... ngh'aaaa... h'yuh... h'yuh... A L'AIDE ! A L'AIDE !... pp-pp pp-PÈRE ! PÈRE ! YOG-SOTHOTH !... »
Mais ce fut tout. Le groupe pâlissant sur la route, encore bouleversé par les syllabes indiscutablement anglaises qui s'étaient échappées, épaisses et grondantes, de l'épouvantable vide qui résidait derrière la choquante pierre d'autel ; des mots qu'ils n'entendraient plus jamais. Ils sursautèrent violemment en entendant la terrible détonation qui sembla ébranler alors les collines, le carillonnement assourdissant et cataclysmique dont aucun auditeur ne put situer la source, fut-elle sur la terre ou dans le ciel. Un unique éclair fut lancé depuis le zénith pourpre vers la pierre d'autel, puis un grand raz-de-marée de forces invisibles et d'une puanteur indescriptible partit de la colline pour balayer toute la région. Les arbres, les plantes et les broussailles furent cinglées avec fureur, et la foule terrifiée au pied de la montagne, affaiblie par la fétidité létale qui semblait sur le point de les asphyxier, fut pratiquement arrachée de terre. Les chiens hurlèrent dans le lointain, les herbes vertes et les feuillages prirent une curieuse teinte maladive gris-jaunâtre, et les champs et les forêts se couvrirent de cadavres d'engoulevents. La puanteur disparut rapidement, mais la végétation ne redevint jamais comme auparavant. Encore aujourd'hui il reste quelque chose d'étrange et d'impie dans les plantes poussant autour de cette terrible colline. Curtis Whateley reprenait tout juste conscience quand les hommes d'Arkham descendirent lentement de la montagne sous les rayons d'un soleil à nouveau brillant et clair. Ils étaient graves et silencieux, et semblaient remués par des souvenirs et des pensées plus terribles encore que celles qui avaient réduit le groupe de locaux à l'état de gelées tremblotantes. En réponse au désordre de questions qu'on leur posa, ils se contentèrent de hocher la tête et de réaffirmer un fait essentiel :
« La chose est partie pour toujours, » dit Armitage. « Elle a été dispersée dans la matière d'où elle avait été autrefois été tirée,

et ne pourra jamais exister à nouveau. C'était une impossibilité dans un monde normal. Seule la plus petite fraction était réellement matérielle au sens où nous l'entendons. Elle ressemblait à son père – et la plus grande partie qui la constituait est retournée à lui, dans quelque vague royaume ou dimension au delà de notre univers concret ; quelque vague abysse en dehors duquel seuls les plus impies rites des blasphèmes humains de ces collines pouvaient l'avoir tiré un instant. »

Il y eut un bref silence, et dans cette pause les sens épars du pauvre Curtis Whateley commencèrent à reprendre une certaine continuité ; il plaça alors ses mains sur sa tête avec un gémissement. La mémoire semblait revenir là où elle l'avait laissé, et l'horreur de la vision qui l'avait écrasé éclata à nouveau en lui.

« *Oh, oh mon Dieu, ce d'mi-visage – ce d'mi-visage au sommet... ce visage avec les yeux rouges et la crinière de cheveux d'albinos, et pas d'menton, comme les Whateley... c'était un genre de pieuvre, de mille-pattes ou d'araignée, mais y'avait cette tête avec une moitié d'visage sur l'dessus, et ça ressemblait au sorcier Whateley, sauf que ça f'sait des mètres et des mètres de large...* »

Il s'arrêta, épuisé, pendant que le groupe entier de locaux le dévisageait avec une stupéfaction se cristallisant presque en une nouvelle terreur. Seul le vieux Zebulon Whateley, qui se souvenait vaguement des choses anciennes mais avait gardé le silence jusqu'à présent, parla à voix haute.

« Y a quinze ans de ça, » divagua-t-il, « j'ai entendu le vieux Whateley dire qu'un jour on entendrait un des gamins d'Lavinny appeler l'nom d'son père au sommet de Sentinel Hill... »

Mais Joe Osborn l'interrompit pour à nouveau questionner les hommes d'Arkham.

« *Qu'est-ce que c'était, en fin d'compte,* et comment le jeune sorcier Whateley il l'avait tirée de l'air d'où elle venait ? »

Armitage choisit ses mots avec une extrême prudence :

« C'était – eh bien, c'était surtout une force qui n'appartenait pas à notre partie de l'espace, une force qui agissait et grandissait et se formait elle-même selon d'autres lois que celles de notre type de Nature. Nous ne devons pas appeler de telles choses depuis l'extérieur, et seules les personnes et les cultes les plus déments s'y sont jamais essayés. Il y avait de cette chose en Wilbur Whateley lui-même, suffisamment pour faire de lui un démon et un monstre précoce, et pour faire de sa disparition une vision terrible. Je vais brûler son journal maudit, et si vous autres aviez un brin de sagesse vous dynamiteriez cette pierre d'autel là-haut, et démonteriez tous les cercles de pierres levées des autres collines. De telles choses ont attiré les êtres dont les Whateley étaient si friands – les êtres qu'ils s'apprêtaient à lâcher sur le monde tangible pour balayer la race humaine et emporter la terre dans quelque endroit innomé pour quelque objectif sans nom. »

« Pour ce qui concerne la chose que nous venons de renvoyer – les Whateley l'avaient élevée pour jouer un rôle terrible dans les événements à venir. Elle grandit rapidement et fortement pour les mêmes raisons qui firent que Wilbur grandit rapidement et fortement – mais elle le dépassa car elle portait en elle une plus grande part d'extériorité. Vous ne devez pas demander comment Wilbur a fait pour la tirer des airs. Il ne l'a pas fait. *C'était son frère jumeau, mais il ressemblait d'avantage que lui à leur père.* »





Bienvenue à Dunwich





Bienvenue à Dunwich

« ...il est difficile de repousser l'impression qu'une légère odeur maligne flotte dans les rues du village, évoquant des siècles de putréfaction et de moisissures amassées. »

- H.P. Lovecraft

C'est en 1692, l'année des persécutions des sorcières à Salem, que les premiers rêves parvinrent à ceux qui s'appelaient entre eux les Croyants. Culte agraire secret d'adorateurs de la nature qui vivaient dans la région de Salem, les Croyants furent parmi les premiers à être visés par les magistrats puritains. Une nuit, menés par le verrier et alchimiste Absalom Whateley, les Croyants traversèrent les étendues sauvages du Massachusetts à la recherche du paradis qu'ils avaient vu dans leurs rêves, une vallée recluse loin en amont du fleuve Miskatonic, à presque cinquante kilomètres du lieu d'habitation le plus proche. Là, loin de leurs voisins pudibonds, les Croyants furent libre de pratiquer leur religion. Ils restaurèrent les anciens monolithes de pierre qu'ils trouvèrent au sommet de certaines des collines de Dunwich et entamèrent les célébrations en plein air de leurs rites païens, se rassemblant sur ces sommets lors de certaines nuits. Pendant quelques années tout marcha parfaitement, mais la dissension finit par éclater au sein des adorateurs. Jacob Whateley, le plus jeune fils d'Absalom, découvrit certaines choses contenues dans un livre que possédait son père. Après quelques expérimentations sur les collines, il rompit avec les Croyants. Peu après, il quitta le village et construisit la maison près de Sentinel Hill. Jacob attira ses propres disciples, notamment certains membres de la famille Bishop, et ensemble ils commencèrent la pratique de leurs propres rites au sommet des collines. Pendant ce temps, le plus vieux frère de Jacob, le plus pragmatique Jeremiah, avait commencé la construction des premiers moulins le long de la branche nord du Miskatonic, annonçant une ère de prospérité économique pour le village. Au fils des ans, l'antagonisme entre ces deux branches de la famille des Whateley ne fit que croître d'avantage. Il culmina durant la tragédie de 1806, laquelle annonçait les fermetures à venir des industries Whateley. Pendant que la fortune de la ville déclinait, les Whateley des collines continuaient leurs expériences blasphématoires. Au début du vingtième siècle, ces dernières finirent par porter leurs fruits sous la forme des jumeaux Whateley, Wilbur et son monstrueux et invisible frère.

Dunwich est aujourd'hui une communauté oubliée, isolée de ses voisins à la fois physiquement et culturellement. Manquant d'industries, l'assiette des impôts s'est érodée, menant à la dépopulation, à la stagnation et à la dégénération. Bien qu'une poignée d'individus brille en son sein, comme le sieur Whateley et Marie Bishop, la commune semble enfermée dans une lente spirale descendante de délabrement.

Numéros de lieux

Les lieux décrits ci-dessous et concernant la commune de Dunwich sont identifiés et organisés selon des « Numéros de lieux ». Les paragraphes décrivant des personnalités, des objets et des événements peuvent contenir un Numéro de lieu entre parenthèses – celui-ci désigne l'endroit le plus important ou le plus pertinent du paragraphe.

La commune de Dunwich

La commune de Dunwich est une section du comté d'Aylesbury, non incorporée à l'état, située au nord du Massachusetts central. Le village lui-même est un petit assemblage de maison et de moulins situés sur une courbe du fleuve Miskatonic près de Round Mountain. La commune, ou ville, recouvre presque cent soixante kilomètres carrés de territoire. Les rassemblements municipaux sont tenus une fois par an, le 15 mars, et à d'autres moments si besoin est. Des élections se tiennent tous les trois ans. Les résidents élisent trois représentants, un comité scolaire, un policier, un trésorier, un secrétaire de mairie et un juge de paix. Ces fonctions sont assorties d'un simple dédommagement pour le temps perdu, et il est fréquent pour un individu d'en exercer deux voire plus.

Les représentants actuels sont le sieur Sawyer Whateley (51), Zechariah Whateley (501) et Sam Hutchins (433). Marie Bishop, la maîtresse de l'école de Dunwich, sert de directrice au comité scolaire ainsi que de secrétaire de mairie et de trésorière. Le sieur Sawyer Whateley détient un second bureau en tant que juge de paix, une position exercée auparavant par son père et son grand-père. Tristram Whateley, le fils du propriétaire terrien, est le policier municipal et sert principalement à établir et collecter les taxes foncières.

Le policier municipal et le juge de paix sont autorisés à s'occuper d'affaires criminelles, hautes infractions comprises. Les félonies sont en revanche supposées être déferrées à la police d'état du Massachusetts et aux cours du comté d'Aylesbury. En pratique, néanmoins, ces sujets sont traités au sein de la municipalité aussi souvent que possible. Dunwich préfère garder ses secrets pour elle.

Le climat

Le temps dans la vallée de Dunwich va de chaud et humide en été à froid et glacial en hiver. La saison d'été commence fin mai et va jusqu'en septembre. Au pic de la saison, les températures en journée peuvent atteindre entre 32 et 35 degrés Celsius, bien que les soirées, même après les jours les plus chauds, soient douces et même parfois



La chronologie de Dunwich

1691 (décembre, période de noël) : des Croyant vivant dans la région de Salem reçoivent les premiers rêves les prévenant d'un danger imminent et promettant un refuge situé au nord-ouest.

1692 (1er mai) : menés par l'alchimiste et verrier Absalom Whateley, les Croyants fuient la région de Salem et s'installent dans une vallée agréable le long du fleuve Miskatonic. Les réfugiés transportent deux collections de livres, une appartenant aux Whateley et l'autre aux Bishop. John Bishop propose le nom de Dunwich, d'après la ville de Donwiched, en Angleterre, d'où sa famille provient.

1693 : le terrain communal de Dunwich est établi.

1696 : Jeremiah Whateley, le plus vieux fils d'Absalom, construit le premier moulin à grain.

1703 : Absalom Whateley, aidé de son assistant John Bishop et de ses deux fils Jeremiah et Jacob, parvient à utiliser l'alchimie pour créer de l'or à partir de matériaux plus basiques. Le procédé se révèle difficile et coûteux.

1704 : expérimentant à partir des livres de son père, Jacob Whateley bénéficie de son premier succès magique, invoquant un Byakhee au sommet de Wizard's Hill.

1705 : Jeremiah Whateley construit la première scierie de Dunwich.

1706 : John Bishop construit la vieille maison Bishop, dont les ruines se trouvent désormais à la limite ouest du village.

1709 : la famille Whateley ouvre le premier moulin à foulon, construit avec l'aide de Lucas Frye.

1709 (Roodmas, 1er mai) : suite à ses nombreuses expérimentations, Jacob Whateley traverse un changement brutal. Il rompt avec les Croyants et sa famille. Plusieurs autres membres quittent également le culte et commencent à étudier avec Jacob.

fraîches, étant balayées par des brises soufflant depuis les montagnes vers l'ouest et le nord. L'automne et les premières gelées arrivent à la fin de septembre. Les feuilles des grandes forêts de bois dur prennent des tonalités rouges, oranges, jaunes et or, révélant la vallée de Dunwich dans sa plus spectaculaire magnificence. Les jours se font plus frais et les températures nocturnes descendent souvent en dessous de zéro. Les hivers sont rudes, les premières neiges tombant parfois aussi tôt que début octobre et jamais plus tard que fin novembre. Avant la moitié de décembre, la neige s'est entassée en masse sur le sol, où elle reste au moins jusqu'à la fin de février. Durant cette période le fleuve Miskatonic gèle jusqu'à devenir solide. Généralement vers la fin de mars la neige hivernale a fondu, laissant derrière elle un sol humide et boueux. Les routes sont alors traîtresses et souvent impossibles à passer. Un temps agréable de printemps, ponctué de soudains et violents orages, prévaut jusqu'en juin, quand les premiers signes d'un temps chaud et humide refont leur apparition.

Flore et faune

Bien que la plupart des forêts virginales de l'est aient été abattues avant 1870, des parties de la vallée de Dunwich contiennent des exemplaires d'anciens feuillus n'ayant jamais connu la morsure de la hache. Autrefois destinées aux moulins des Whateley désormais fermés, ces forêts ont été épargnées. Bien que des étendues de conifères puissent être trouvées dans les vallées inférieures, les montages sont recouvertes de forêts d'imposants chênes, ormes, érables et noisetiers. Protégé par la canopée, le sol des forêts est sombre et humide, et recouvert d'un épais tapis de feuilles mortes. Seuls d'occasionnels puits de lumière trouvent leur voie jusqu'à la terre pour nourrir quelques fougères ou un pan de mousse brillante.

Les flancs de collines illuminés hébergent des vignes sauvages ainsi que quantités de myrtillers, de framboisiers et de mûriers. Bien que ces fruits soient goûteux, les visiteurs devraient être vigilants en les cueillant. Plusieurs de ces buissons sont en effet revendiqués par des habitants locaux, lesquels considéreront toute collation comme du vol pur et simple.

Les engoulevents de Dunwich

Ces oiseaux chanteurs de taille moyenne au plumage brun prospèrent dans la vallée, et un grand nombre de contes superstitieux les entourent.
Une légende dit que quand une personne est sur le point de mourir, les engoulevents se rassemblent non loin, attendant de capturer son âme. Peu à peu, leurs mornes appels commencent alors à se synchroniser avec ses râles. Au moment de la mort, quand l'âme s'échappe du corps, les oiseaux s'envolent alors avec un cri rauque et tentent de la capturer. Si l'âme est attrapée, les volatiles font demi-tour et s'enfuient. Si elle s'échappe, les engoulevents s'attardent dans la zone pendant des heures, ne partant pas avant l'aube.
Tuer un engoulevent, même par accident, est supposé porter malheur. Un investigateur qui cause la mort d'un de ces oiseaux souffre des mêmes effets que décrits dans le sortilège Mauvais Œil mais de façon permanente. Une simple cérémonie impliquant une nuit passée à chanter seul dans les bois suffit à lever la malédiction. Des investigateurs peuvent apprendre cette cérémonie de la mère Bishop (92), d'Annabelle Parker (819) ou de Lewis Martin (840).

Près des marécages et des marais, les pins prévalent. Là, le sol est couvert d'une collection spongieuse et ancienne d'épines ayant chu. Les marais eux-mêmes sont remplis de quenouilles, de grappes de nénuphars et, le long des berges, de plantes carnivores et de sabots de Venus.

Grenouilles et autres amphibiens abondent dans les marécages de Dunwich, et quantité d'espèces de tortues se dorent le long de bûches baignées de soleil. Plusieurs types de serpent peuplent également la région. La plupart des espèces sont inoffensives, mais le crotale des bois, doté d'un sale caractère, est capable de délivrer une morsure des plus violentes. L'agkistrodon contortrix, pourtant rarement visible dans cette partie du pays, est aussi répandu à Dunwich. Les crotales des bois peuvent faire jusqu'à un mètre quatre-vingt de long, tandis que les agkistrodons atteignent rarement une taille de plus d'un mètre vingt. Les deux espèces préfèrent les forêts en hauteurs, mais peuvent être occasionnellement aperçus dans les vallées. Tous les reptiles et les amphibiens hibernent en hiver, émergeant au printemps.





Durant l'été, les oiseaux chanteurs remplissent les forêts, tandis que les aigrettes, les grues et les hérons occupent les marais et les berges. Des bandes de canards branchus choisissent de petites mares pour faire leur nid, et les faucons et les aigles planent bien au dessus des montagnes tout en chassant leurs proies. Cailles, dindes sauvages et gélinottes huppées habitent les forêts, évoluant près du sol tandis que les faisans rôdent sur les champs secs et baignés de lumière. Beaucoup d'entre eux migrent vers le sud à l'automne, ne revenant pas dans la région avant le printemps suivant. Les hivers voient surtout des corbeaux, des mésanges, des jais bleus et des moineaux.

Les petits animaux que l'on trouve dans le coin incluent les écureuils, les lapins d'Amérique, les belettes, les porc-épics et les ratons laveurs. Beaucoup sont considérés comme nuisibles, et la plupart sont chassés par les locaux. Les porc-épics aiment mâchonner le côté des maisons et les câbles extérieurs des voitures. Les ratons laveurs, avec leurs mains manipulatrices, font souvent des raids dans les provisions des campeurs, allant jusqu'à enlever le couvercle des pots en verre ; une petite bande de ratons laveurs peut se révéler incroyablement destructrice.

Les lynx roux et autres variantes plus grosses ne sont que rarement vus, leur nombre s'amenuisant continuellement depuis la venue de l'homme blanc. L'endroit était aussi autrefois la demeure de cougars, parfois appelés lions des montagnes, mais aucun n'a été signalé depuis le début du dix-neuvième siècle.

Les loups étaient autrefois un problème pour les premiers arrivants, mais ils ont disparu depuis longtemps. Un problème plus sérieux est constitué par les chiens domestiques croisés avec des coyotes et devenus sauvages. Évoluant en meutes, ces animaux attaquent les poulaillers et les mares au canards, causant bien des consternations parmi les fermiers. Les loups peuvent à l'occasion être entendues la nuit, hurlant à la lune depuis le sommet de Wolf Mountain.

Un des plus grands animaux de la vallée est le cerf de Virginie. Les grands élans ont disparu de la scène, tout comme les orignaux, plus énormes encore. Les ours bruns, plus grands des carnivores, ne sont que rarement aperçus.

La chasse dans le Massachusetts est régulée par la loi. Une saison courant sur toute l'année existe pour les animaux considérés comme nuisibles tels que les ratons laveurs, les opossums, les corbeaux et bien d'autres encore. Quelques animaux, notamment les lynx et la plupart des grands échassiers, sont au contraire protégés toute l'année. La chasse est généralement limitée aux mois d'automnes. Des permis sont nécessaires pour chasser des animaux comme le cerf, l'ours, le tétra, le canard et la dinde. Des permis de pêche peuvent être obtenus toute l'année et sont obligatoires pour toute personne de plus de 14 ans.

La plupart des résidents de Dunwich voient les animaux sauvages comme de la nourriture ou une compétition potentielle ; les chasses y sont donc menées sans tenir compte de la loi ou de la saison. Les règles autorisent à tuer des animaux considérés comme une menace pour les hommes ou leurs propriétés, des clauses sujettes à des applications et des interprétations locales.

1712 : une vitrerie est construite sous la direction d'Absalom Whateley. Jacob Whateley se sent débordé par le soudain afflux de colons venus travailler dans les usines. Il quitte le village, construisant une maison au pied de Sentinel Hill. A peu près au même moment, Ebenezer Place s'installe à l'ouest de la région.

1713 : George Sumpter vise et tue une panthère qui avait attaqué des troupeaux.

1722 : John Bishop construit une maison qui deviendra plus tard la salle municipale.

1722 : Absalom Whateley meurt, laissant la majorité de ses biens, y compris sa bibliothèque et le secret de la confection de l'or, à son plus vieux fils Jeremiah. Jacob, furieux, demande à son frère de partager le secret de la fabrication de l'or, mais Jeremiah, mis en garde par son père, refuse. Il accepte en revanche de verser à Jacob une rente annuelle et de lui accorder un accès limité à la bibliothèque. Jeremiah voit ses entreprises devenir plus profitables et ne tente jamais de faire de l'or. Il paye à Jacob sa part grâce à ses profits.

1742 : l'actuel cimetière de Dunwich est établi, remplaçant ainsi le terrain d'enterrement surpeuplé de la colline de la salle municipale.

1743 : des membres de familles d'ouvriers travaillant aux usines forment la première congrégation de Dunwich. Des rassemblements sont tenus le dimanche dans la maison de Jebel Blair.

1745 : les Prescott et les Dunlock arrivent dans la vallée et s'installent à l'ouest du village. Ils considèrent ceux de Dunwich comme des gens dissimulateurs et suspicieux et ne se mêlent que rarement à eux.

1746 : John Bishop, patriarche de la famille Bishop, en dépit de ses recherches incessantes pour accéder à l'immortalité, meurt de cause naturelle. Il laisse ses biens à son fils aîné, Isaiah, et le secret de la fabrication de l'or à son autre enfant, Gabriel. Ce dernier, en tant que disciple de Jacob Whateley, quitte le village, construisant une maison à deux kilomètres de la ferme isolée de son mentor.

1746 : les fonds ayant été réunis, la construction de l'église congrégationaliste est commencée.

1747 : le révérend Abijah Hoadley, nouvel envoyé de l'Église congrégationaliste au village de Dunwich, prêche contre les grondements bien connus des collines alentours, les déclarant être l'œuvre du Malin. Peu après avoir délivré le sermon, le révérend disparaît, enlevé dans sa demeure par des hommes encapuchonnés juste devant sa femme et ses enfants. Aucune trace de Hoadley ne sera jamais retrouvée, et sa famille retourne rapidement à Boston. La congrégation, ayant perdu son âme, se désintègre.

1748 : la famille Whateley construit un nouveau moulin à grain, plus grand que le précédent.

1752 : utilisant l'argent emprunté à Jeremiah Whateley, Peter Osborn ouvre un magasin général dans le bâtiment déserté de l'église.

1752 : la petite fille la plus âgée de Jacob Whateley disparaît dans des circonstances mystérieuses qui ne seront jamais totalement expliquées. Une rencontre inopinée entre les deux frères séparés entraîne une violente dispute en pleine rue, juste devant le magasin d'Osborn. Jeremiah accuse son frère de complicité dans la disparition de la jeune fille et lui interdit tout accès à la bibliothèque familiale. Trois semaines plus tard, Jeremiah est tué dans un accident de carriole en revenant de la ferme de son frère. Il était en train de ramener plusieurs livres précédemment empruntés par Jacob quand son attelage s'est soudainement détaché, provoquant le retournement du véhicule.
Après quelques semaines, Jacob passe un arrangement avec la veuve de Jeremiah lui permettant de racheter la bibliothèque familiale. Il utilise de l'or fabriqué dans la fonderie, construite à même la colline derrière sa maison. La veuve Whateley est jugée inapte à gérer sa propre affaire, et ses enfants obtiennent la propriété des industries. Des rumeurs d'activités surnaturelles

Aylesbury

Fondée en 1802 par l'idéaliste Arkhamite Elihu Beckworth, Aylesbury était destinée à devenir un centre utopique de manufactures. Employant surtout des femmes jeunes et célibataires, les usines de la ville fournissaient à leurs ouvrières nourriture, vêtements, logis et instruction religieuse, tout cela en plus d'un salaire régulier. La vision de Beckworth était que les jeunes femmes qu'il employait n'y travailleraient que quelques années, puis se marieraient et partiraient fonder une famille. L'homme fut aussi responsable de la construction de l'autoroute Aylesbury, à l'origine route à péage qui reliait directement Aylesbury à Arkham.
Les usines de la ville finirent par tomber dans d'autres mains et la vision de Beckworth périclita. Il est aujourd'hui difficile de voir la différence entre sa ville et un endroit comme Bolton. D'énormes usines, entretenues par le travail des immigrés, crachent leur pollution dans l'air et le fleuve en une tentative futile de rivaliser avec les industries textiles du sud des États-Unis.

Trouver Dunwich

Dunwich repose dans une partie isolée de la vallée du Miskatonic, à quelques kilomètres au nord de l'autoroute d'Aylesbury. Depuis le centre-ville d'Arkham, il faut compter un peu plus de quatre-vingt kilomètres pour arriver au centre du village, un trajet automobile qui dans les meilleures conditions prend entre trois et quatre heures.

Un autobus parcourt la route entre Arkham et Aylesbury et passe trois fois par semaine. Il fait un arrêt à Dean's Corners, juste à l'est de Dunwich. A partir de là, le voyageur doit marcher sur treize kilomètres difficiles jusqu'au village.

Un train part de Boston pour Aylesbury deux fois par jour, mais encore une fois, le voyageur doit s'attendre à un long trajet à pieds jusqu'au village. La route la plus courte depuis Aylesbury pour Dunwich fait un peu plus de vingt kilomètres.

Un avion peut être emprunté pour se rendre d'Arkham à Dunwich en une heure ou moins, mais trouver une piste d'atterrissage correcte n'est pas chose aisée. La plus grande partie du terrain de la vallée de Dunwich est irrégulier, pentu et rocailleux. Seuls les quelques champs cultivés fournissent un endroit à peu près sûr où atterrir, et les investigateurs devraient se préparer à payer un sacré dédommagement au fermier dont ils auront ravagé les cultures.

Une bande de terre se trouve juste à l'ouest de la ville d'Aylesbury. Un tarif unique de 25 cents est demandé pour tout décollage ou atterrissage. La piste d'Aylesbury se trouve à vingt-cinq kilomètres du village de Dunwich.

Explorer Dunwich

Toute la terre de Dunwich est soit détenue par un particulier, soit la propriété de la communauté. A l'intérieur du village, les lois habituelles s'appliquent. Les fermes s'autorisent quand à elles quelques différences. A moins qu'ils ne soient spécifiquement signalés par l'indispensable « Entrée interdite », des investigateurs peuvent librement traverser les champs non clôturés dès lors que la propriété du fermier est respectée.

Les voies sont ouvertes au public. La route de Dunwich traversant le village est entretenue par le comté et maintenue dans un état raisonnable. Les autres voies de la commune sont sous la responsabilité de Dunwich et ne reçoivent que le minimum de maintenance. Même sous les meilleures conditions, les conducteurs d'automobiles voient leurs véhicules peu à peu mis en pièces par les surfaces irrégulières et les nids de poules vicieux et remplis d'eau. Avoir ses pneus crevés est un accident fréquent, comme le sont les suspensions ou essieux cassés occasionnels. Les voitures surchauffent en tentant de grimper les collines abruptes et ont bien des difficultés à aborder les virages abominablement serrés. Les routes qui ne sont jamais réparées sont souvent impraticables, et le conducteur intrépide qui tenterait d'explorer ces chemins détournés est sûr de finir dans les ennuis. Quelques résidents de Dunwich possèdent une voiture ou une camionnette, généralement ancienne et mal entretenue, mais la plupart se reposent avant tout sur leur cheval. Les chariots, carrioles et autres voitures tirés par des animaux forment les moyens de transport les plus communs de Dunwich.

En hiver, presque toutes les routes sont bloquées par la neige. Les carrioles sont retirées de la route et les traineaux sont retirés de leurs remises estivales. On est sûr de voir le comté dégager la route de Dunwich au moins une fois par hiver, mais le reste du temps, la municipalité ne peut compter que sur elle-même. Les automobiles sont inutiles pendant cette saison et sont bien mieux dans leur garage. Au printemps, la neige en fondant change les routes en boue, piégeant ainsi toute automobile osant s'aventurer dehors. Les voies finissent par sécher, avant d'être à nouveau rendues boueuses en avril par les offensives de la saison des pluies. L'été, les routes sont dans leur moment le plus accessible, mais même alors de soudains et violents orages peuvent les rendre inutilisables pendant un jour ou deux.
Explorer la vallée à pieds est lent et épuisant, et les collines et les ravins sont difficiles à escalader. Des bicyclettes peuvent emprunter des routes interdites aux automobiles, mais sont presque inutilisables quand on voyage

Tarifs de locations hebdomadaires pour chevaux et carrioles

- Canasson courbaturé 1-2 $
- Vieille monture encore utilisable 2-3 $
- Jeune cheval vigoureux 3-4 $
- Cheval bien dressé 4-5 $
- Vieux cheval avec voiture à 2 sièges 4-5 $
- Cheval réfractaire et chariot 5-6 $
- Tandem solide et carriole de quatre sièges 6-8 $

Les tarifs incluent la nourriture et l'équipement.
Note : les locations de traineaux s'apparentent à celles des carrioles



en dehors des chemins. Même sur une bonne route, les collines abruptes n'épargnent que les plus athlétiques des investigateurs.

Trouve-toi un cheval !

Les visiteurs réaliseront bien vite que le moyen le plus rapide et le plus sûr de se promener dans la vallée est le cheval. Ces animaux ne sont pas trop ralentis par la boue ou la neige et peuvent voyager librement sur ou en dehors des routes. Les investigateurs voudront probablement acquérir des chevaux de monte, mais les personnages plus âgés pourront trouver les voitures tractées plus à leurs goûts.

La plupart des habitants de la vallée sont disposés à louer des chevaux ou de l'équipement à des tarifs raisonnables. Une caution est rarement demandée, bien que le loueur soit supposé payer pour les pertes ou les dégâts infligés.

La vallée a de nombreux animaux disponibles à la location. La plupart des fermiers, s'ils n'ont pas le besoin immédiat d'un cheval en particulier, seront heureux de le louer à la semaine pour un peu d'argent. Les Yankees mettent des prix de départ élevés et négocient âprement. Les fermiers seront autant surpris que satisfaits si les investigateurs ne tentent pas de faire baisser le prix. Très peu de fermes ont un cheval et un chariot disponible à la location.

Perceptions chevalines

Les chevaux sont des créatures sensibles. Ils peuvent sentir un ours ou un autre grand carnivore bien avant que les humains ne perçoivent sa présence, et ils sont tout aussi sensibles aux créatures et aux événements paranormaux.

Un cheval ne s'approchera pas du marais d'Harsen, où on raconte depuis très longtemps qu'un monstre rôde, ni à moins de cinquante mètres des étranges cercles de pierre couronnant les collines de Dunwich. D'autres endroits, tels que Cold Spring Glen et les ruines Whateley, provoquent des réactions similaires. Forcé d'avancer, le cheval terrifié paniquera et ruera, quelle que soit la compétence d'Équitation du personnage.

Les téléphones de Dunwich

Les investigateurs habitués à un service à plein temps des téléphones auront une sacré surprise à Dunwich. La commune toute entière est reliée au système de la compagnie d'Aylesbury Bell Telephone via un unique standard opéré depuis la maison des sœurs Gardner (57). Tous les appareils sont sur des lignes communes, certaines étant partagées par pas moins de dix ou huit clients. La plupart des appels doivent passer par le standard du village, mais ceux se déroulant entre des personnes partageant une même ligne peuvent être exécutés sans assistance de l'opératrice en utilisant un système de sonneries codées. Les

prenant place dans la ferme des Whateley commencent à se répandre. Plusieurs membres, à la fois de la famille de Jacob et de celle de Gabriel Bishop, sont cités. Les membres des Croyants trouvent là une raison pour éviter tout contact avec les Whateley ou les Bishop des collines. Jacob accueille plusieurs visiteurs cette année-là, notamment Sermon Bishop d'Arkham, qui disparaît par la suite sur le trajet du retour.

1753 : Jacob Whateley meurt. Sa famille le déclare mort de cause naturelle.

1788 : faute de commandes, la vitrerie des Whateley ferme.

1791 : George Whateley construit une scierie à une lame sur la branche nord du Miskatonic.

1801 : le vieux moulin à grain, abandonné depuis longtemps, brûle quasiment jusqu'aux fondations.

1804 : Ezra Whateley le barbu, portant un grand bâton orné d'étranges signes, descend de ses collines pour visiter le village. Se rendant directement à la maison de son cousin George, située sur le terrain communal, il demande d'une voix forte que George lui rende une certaine pièce de joaillerie, une ferronnière, trouvée par un fermier sur une propriété des Whateley. Ezra voit sa demande rejetée et retourne, furieux, dans les collines en promettant une revanche.

1806 : George Whateley finit la construction d'une scierie à deux roues et quatre lames promettant d'apporter la prospérité aux habitants de Dunwich. Deux jours avant l'ouverture officielle de l'usine, quatre garçons, explorant l'intriguant endroit à la nuit tombée, meurent dans un tragique accident. Des cris sont entendus, mais avant que quiconque ne parvienne à les atteindre, les enfants sont morts. Inexplicablement, ils sont retrouvés sous les lames, chacun d'eux proprement coupé en deux. Ils ne sont pas attachés, et il n'y a aucun signe de lutte. Quelqu'un dit avoir vu Avern Whateley, le fils d'Ezra, s'enfuir de la scierie. Quatre jours plus tard, Avern est enlevé par une foule en colère et pendu à un arbre sur le terrain communal. L'arbre est ensuite brûlé jusqu'aux racines. Plusieurs personnes seront ensuite accusées de ce meurtre et purgeront de longues peines de prison. George Whateley souffre conséquemment d'un effondrement nerveux. Sa famille tente de garder les usines en état de fonctionnement, mais les ouvriers n'aiment pas travailler dans la nouvelle scierie où les quatre garçons ont péri. Après deux années, ses portes se ferment. De nombreuses familles, secouées par la tragédie, quittent le village. L'effondrement de l'économie de Dunwich commence.

1808 : Tracer Bishop meurt, laissant sa maison à la communauté de Dunwich. La vieille salle municipale sur la colline est abandonnée. Les archives et les réunions sont déplacées à la nouvelle maison près du terrain communal.

1836 : Oliver Whateley, des Whateley de la colline, quitte Dunwich pour l'Ouest américain où l'attend son destin.

1842 - 1860 : croyant aux obscures promesses de Nyarlathotep, l'Homme Noir, plusieurs mâles de la famille Bishop voient leurs corps enterrés dans des cercueils scellés et remplis d'alcool.

heures officielles d'ouverture du standard vont de huit heures du matin à huit heures du soir, mais les sœurs connecteront les appels importants ou urgents à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.

Se loger

De longues investigations pourraient suggérer à un investigateur de passer la nuit dans le village. Plusieurs résidents font commerce de la location de chambres. Le prix est généralement inférieur à 1 $ et inclut souvent le petit-déjeuner. La plupart des maisons n'ont qu'une seule chambre à louer, forçant les investigateurs à dormir dans des lieux différents. Les habitants du village suivants ont généralement une chambre de disponible : Ellen Hobbes (43), la veuve Morgan (55), Allen et Harriet Ames (65), Jeanne et Sarah Kelly (71) et Carter et Mary Jackson (72).

Une ferme typique

Les fermes de Dunwich sont généralement petites, basées sur la quantité de terrain qu'un homme, sa femme et ses enfants peuvent cultiver. Les cultures typiques comprennent le blé, le maïs, les citrouilles, les courges, les haricots et les petits pois. Les autres terrains sont utilisés pour la pâture, le ramassage du foin et la coupe des arbres. La terre est généralement fine, peu fertile, et pleine de cailloux. Ainsi, la plupart des fermiers encerclent leurs terrains non de piquets de bois mais de murs de pierre de petite taille, construits à l'aide des cailloux sortis par leur charrue année après année. On peut voir ces murets longeant la plupart des routes de la vallée ou séparant cultures et pâturages, et même au cœur de bois denses, là où des champs autrefois à ciel ouvert ont depuis cédé la place à la nature sauvage.

De plus, la plupart des fermes conservent une pommeraie et si possible une petite tonnelle de raisins de Concord. Le bétail est constitué de petits troupeaux de bêtes laitières, de moutons, de cochons et de poules. Certaines fermes ont des clapiers ou une petite collection de ruches. Il y a toujours un chien ou deux aux alentours ainsi qu'un certain nombre de chats traînant à la fois dans la maison et dans la grange. Les fermes de Dunwich sont presque auto-suffisantes, et les quelques bien achetés au magasin comme la farine ou les vêtements sont les seuls à trouver leur chemin jusque dans la plupart des demeures. De nombreuses familles fabriquent encore leurs propres savons et chandelles. Les surplus des récoltes et le bétail sont vendus au marché d'Aylesbury.

Les fermes de la vallée ont presque été toutes construites entre les années 1700 et 1806 et ne sont que des cabanes grossières ne montrant que quelques lointaines ressemblances avec le style Géorgien. Les maisons originales étaient généralement de petite taille, ne comprenant parfois qu'un simple rez-de-chaussée de deux pièces. Des ajouts ultérieurs ont porté ce nombre à quatre et un premier voire même un deuxième étage ont été ajoutés. L'addition d'appentis s'est faite généralement à l'arrière de la maison, mais aussi parfois sur un des côtés, augmentant encore d'avantage l'espace habitable disponible. La plupart des demeures sont équipées de caves dotées de murs de pierre et d'une entrée extérieure. Manquant de services de gaz et d'électricité, les maisons de la vallée sont chauffées par d'énormes cheminées centrales, parfois augmentées de petits fourneaux en acier installés dans les parties éloignées. L'eau est tirée d'un puits ou d'une source et des toilettes extérieures sont souvent situées à distance réduite de la porte de derrière. Les maisons ont en effet généralement une porte à l'avant et à l'arrière, sans l'oublier l'entrée extérieure de la cave.

De nombreux habitants de Dunwich (60 %) ont le téléphone, un des rares témoignages du vingtième siècle qu'un visiteur pourra trouver. Presque tout le monde a une boîte aux lettres montée près de la route, généralement avec le nom de la famille peint dessus.

La majorité des fermes possède une grange où le bétail est abrité et nourri et où l'équipement est entreposé. Les autres bâtiments extérieurs peuvent inclure de petites remises à outils, un bûcher, un local pour fumer la viande, une glacière, peut-être une petite « maison de source » construite pour empêcher un point d'eau de geler durant l'hiver, ainsi qu'un silo à légumes souterrain. Un petit pota-



ger gardé près de la maison fournit à la femme du fermier les primeurs, tomates, rhubarbes, asperges et autres légumes nécessaires à sa cuisine. Certaines propriétés ont même une petite mare aux canards. Un ferme de Dunwich serait, néanmoins, exceptionnelle si elle possédait toutes ces choses. La plupart ont non loin un endroit où enterrer les membres de la famille. Les lois municipales interdisent désormais l'inhumation des corps sur des propriétés privées, bien que de nombreuses infractions non rapportées aient lieu régulièrement. Toutes les fermes entretiennent une décharge non loin de la maison. Les endroits les plus proches où les ordures pourront être jetées le long d'un trou pour y disparaître sont généralement préférés, mais les plus décadents des habitants de Dunwich se contentent bien souvent de les balancer par la porte de derrière.

La plupart des fermes sont alimentées par le travail des animaux – charrues, herses, cultivatrices et moissonneuses tractées par des chevaux ou des bœufs. Une petite poignée de fermiers possède un tracteur mais ce sont des véhicules anciens et rouillés achetés parfois en groupe par un père et son fils ou par des voisins en coopération étroite. Un fermier de Dunwich suffisamment prospère pour acheter un engin neuf est inimaginable.

La population d'une ferme consiste généralement en un homme, sa femme et un certain nombre d'enfants. Ces familles tendent à être étendues mais de nombreux jeunes finissent souvent par quitter la vallée. Seuls ceux en position d'hériter d'une ferme ou d'une occupation bien établie restent. Les autres, du moins pour ceux n'étant guère enclins à continuer de vivre avec leurs parents à la maison, partent pour Aylesbury où les cultures sont meilleures ou bien vont plus loin encore, parfois en dehors du Massachusetts lui-même.
L'espace disponible ne nous permet pas de livrer des caractéristiques complètes de chaque habitant de la région de Dunwich. Le gardien peut utiliser les indications suivantes pour créer ces personnages lorsque nécessaire. Des compétences typiques sont décrites ainsi que les genres d'armes les plus couramment rencontrés.

Armes à feu

Au delà des outils, haches et couteaux que l'on peut trouver dans n'importe quelle ferme, presque tous les résidents de la vallée possèdent au moins une arme à feu. Celles-ci sont utilisées pour se défendre, chasser les indésirables ou achever un animal malade ou blessé. L'arme moderne la plus fréquemment trouvée est le fusil de chasse, généralement un calibre 12 à simple ou double canon. Les armes à pompe modernes sont rares car bien trop chères pour la plupart des habitants. Quarante pour cents d'entre eux possède un fusil.

Les revolvers sont seconds en termes de popularité, et sont la plupart du temps des calibres 38. C'était notamment l'arme que portait Wilbur Whateley la nuit où il a été tué. Vingt-cinq pour cents des fermiers possèdent un pistolet. Les automatiques sont extrêmement rares. Les fusils militaires sont moins communs bien qu'un nombre conséquent de maisons ait un calibre 22 traînant quelque part. Ce sont généralement des modèles à un coup ou se chargeant par la culasse. Quelques fermiers possèdent un calibre 30-06, utilisé principalement pour chasser le cerf. Trente pour cents des maisons ont un .22, et vingt pour cents un .30-06.

Dans presque chaque demeure, qu'il y ait ou non d'autres armes à feu, on trouve un vieux mousquet, passé de main en main dans la famille, généralement bien entretenu et prêt à servir en cas d'urgence. Ces armes doivent être chargées à la main d'une balle et de poudre et ne peuvent tirer qu'une fois tous les six rounds, même entre les mains du plus expérimenté des tireurs. Ils causent 1D10 points de dégâts et ont une portée de base de 20 mètres. Ils sont à la fois simples et solides ; il faut 14 points de dégâts pour en briser un.

Pendant une décennie les annales des Whateley se fondirent entièrement dans
la vie générale d' une communauté morbide habituée à leurs façons étranges
et immunisée à leurs orgies des veilles de mai et de Toussaint. Deux fois par an
ils allumaient des feux au sommet de Sentinel Hill, à ces moments où les
grondements des montagnes revenaient avec toujours plus de violence ; à
chaque saison il se passait d' étranges et sinistres choses dans la ferme isolée.
Au fil du temps les visiteurs se mirent à jurer entendre des sons provenant de
l' étage scellé du dessus même lorsque toute la famille était au rez-de-
chaussée, et ils se demandèrent avec quelle rapidité ou quelle lenteur une
vache ou un bœuf y étaient sacrifiés. On se mit à évoquer une plainte adressée
à la Société de prévention des cruautés envers les animaux, mais rien ne fut
décidé tant ceux de Dunwich sont peu enclins à attirer l' attention du monde
extérieur sur eux-mêmes.

-H.P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*

1863 : le jeune Sawyer Whateley rejoint les forces de l'Union, se distinguant plus tard lors de deux batailles distinctes.
1872 : les descendants de John Bishop finissent par abandonner les restes pourrissants de sa vieille demeure.
1875 : Caleb Hutchins tente de faire exploser le cercle de pierres au sommet de Hutchins Mountain. Ses plans sont contrecarrés par un membre des Whateley de la colline. Caleb est rendu fou et doit être enfermé par sa propre famille. Les pierres endommagées seront plus tard réparées par les Croyants.
1888 : une grande tempête détruit la vieille maison de John Bishop et fait s'effondrer le clocher du magasin général d'Osborn.
1890 : la femme de Noah Whateley, mère de Lavinia, disparaît dans d'étranges circonstances.
1898 : un géomètre de l'état du Massachusetts meurt d'une attaque cardiaque en tentant d'attacher un marqueur d'identification à un arbre que l'on dit être hanté.

Un fermier typique

Caractéristiques moyennes et exceptions

FOR	3D6+2	10 % seront congénitalement faibles, 2D6+1
CON	3D6+1	20 % seront congénitalement en mauvaise santé, 2D6
TAI	2D6+6	5 % seront en dessous de la moyenne, 2D6
POU	2D6	20 % seront plus près de la normale, 3D6
DEX	3D6	
APP	2D6+1	
EDU	1D6+3	10 % seront soigneusement éduqués, 3D6

Compétences typiques

Artisanat (cultures)	85 %
Athlétisme	45 %
Comptabilité	15 %
Conduite	35 %
Crédit	15 %
Écouter	65 %
Équitation	60 %
Médecine	15 %
Métier : électricité	10 %
Métier : mécanique	70 %
Négociation	75 %
Persuasion	35 %
Pister	55 %
Prédire le temps	75 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	40 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	50 %
Sciences de la vie : zoologie	50 %
Sciences occultes	15 %
Trouver Objet Caché	25 %

Langues

Anglais	35 %

Répertoire du village

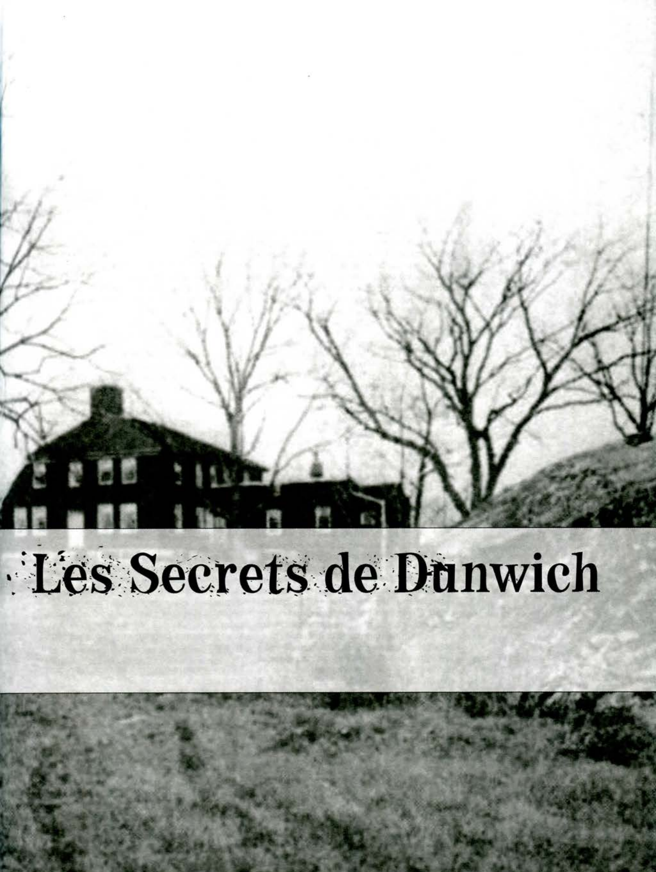
Une liste des résidences de Dunwich et de ses environs, avec des références à d'autres paragraphes

Abbot, Duncan (609) ; adore le visage de pierre
Adams, Jed & Susan (4) ; couettes
Adams, Nicholas & Shelley (912) ; frère de Virginia
Adams, Virginia (59) ; Croyante, séductrice
Adams, Ward & Eileen (805) ; parents de Virginia
Allen, Barney & Shirley (801) ; cultures désolées
Allen, Bradford (31) ; vét. guerre de Sécession
Allen, Edward & Betty (802) ; parents adoptifs
Allen, Jake and Penelope (517) ; victimes de la tuberculose
Allen, James & Cynthia (25) ; empoisonnés
Allen, John & Jane (804)
Allen, Ned & Deborah (906) ; vét. guerre, fusilier, cavalier
Allen, veuve (803)
Ames, Allen & Harriet (65) ; chambre pour invités, fils voleur
Anderson, Nellie (920) ; veuve, victime des Potter
Anderson, veuve (818)
Babcock, Peter & Sarah (435) ; anti-Croyants
Baker, Peter & Linda (411) ; signe occulte
Baker, Sally (27) ; personnalités multiples
Baker, Thomas (53)
Banks, Jimmy (440) ; victime d'une blessure à la tête
Barnes, Argus & Marvel (807) ; déments
Barnes, Bob & May (806) ; crânes hyperboréens
Barnes, Brian & Kayr (412) ; joueur d'harmonica
Barnes, Clint & Hannah (110) ; maladie de peau
Barnes, Granny (308) ; victime de la Malédiction de Yig
Barnes, Jeremiah & Jillian (52) ; femme mourante
Barnett, Jeremiah & Carolyn (89) : fille attardée et enceinte
Bartlett, Carl & Amanda (403) ; anti-Croyants
Bates, Morgan & Beulah (28) ; délabrée
Bates, Sharon (45) ; veuve
Beam, Alvin & Anne (101) ; victimes des Whateley
Beam, Jeremy & Catherine (102) ; parents
Benson, Peter & Abigail (95) ; anti-Croyants
Bentley, Jaspar (603) ; mineur à la retraite
Bishop, Charity « Maman » (92) ; Croyante, voyante
Bishop, Edward & Dorothy (23) ; fils a prostituées ; ont un chien
Bishop, Harold (522): éducation universitaire
Bishop, Israel (826) ; cannibale immortel
Bishop, John (42) ; a tué sa femme
Bishop, Mamie & Earl Sawyer (504): confidente de Lavinia Whateley
Bishop, Marie (44) ; Croyante, enseignante, secrétaire de mairie
Bishop, Silas & Anstiss (202) ; Croyants
Bishop, Walter (40) ; sénile
Black, Calvin & Rita (121) : nouveaux arrivants
Blair, Famille (815) ; orphelins
Blair, Jed (Chez Osborn ou au 29): vét. de guerre, pilier
Blake, Herman & Nancy (821) ; banqueroute
Blount, Arthur & William (20) ; frères incompétents
Bouter, Roger (19) : jambe en moins
Bradford, Will & Betty (429) ; joueur de violon, jamborees de campagne
Brown, Arthur & Mildred (608) ; enfant mort dans un accident
Brown, Carey (526) ; mari assassiné
Brown, Sylvester & Jill (525) ; glacière
Buford, Adam & Kay (708) ; fermier heureux
Cahill, Ben & Tulip (810) ; expert en arbres
Cahill, Terrence (chez Osborn & 62) ; joueur d'échecs, pilier
Callahan, Hiram (812) ; hermite mort
Carrier, Bill & Constance (15) ; sordide
Carrier, Douglas & Betty (81) ; forgeron
Chase, Alvin & Doris (606) ; famille empoisonnée
Condon, David Ray (826) ; assassin, cannibale
Corey, George & Emily (509) ; Croyants, sourcier
Corey, Wesley & Anne (508) : témoins de l'Abomination
Conley, Abigail (88) ; Croyante, « sorcière »
Crait, Peter (34) ; chasseur et pisteur indien
Cummings, Bill (chez Osborn) : recouvreur
Dunlock, Abraham (410) ; combats de coqs
Dunlock, Caleb (408) ; petit-fils monstrueux
Dunlock, George (430) ; patriarche familial
Dunlock, Martin & Luna (409) ; anti-Croyants
Dunlock, Morton & Becky (415) ; femme infidèle
Dunn, Bill (404) ; graveur sur bois
Dunstable, Mabel (203 & 204) ; meneuse de clan dégénérée
Farmer, Jake & Ellie (12) ; étranges filles jumelles
Farr, Fred & Lena (303) ; témoins de l'Abomination
Farr, Rebecca (306) ; ex-Croyante
Franklin, Annie (835) ; veuve
Fritch, Al & Joan (831) ; sourcier
Frye, Gabriel & Honor (817) ; indigents
Frye, Jebel (75) ; charpentier
Frye, Jonathan (816) ; cercueil hyperboréen
Gardner, Beatrice & Sarah (57) ; opératrices téléphones
Garson, Art & Marilyn (112) ; chiens d'attaque
Gibson, Harold & Arthur (705) ; frères suspicieux
Gibson, Merler (702) ; veuf
Gibson, Michael & Sybil (703) ; graphiose de l'orme
Giles, Stu (chez Osborn) ; attardé, pilier
Grant, Harvey & Sheryl (109) ; ferme à vendre
Harris, Abraham (711) ; homme sans famille
Harris, Bedford & Martha (36) ; famille sans fils
Harris, Clifford & Pastel (18) ; gouvernante de propriétaire terrien
Harris, Ezekiel & Elizabeth (2) ; frère et sœur
Harris, Jerry & Violet (49) ; déménagent
Harris, Jesse (828) ; figure noueuse
Harris, Josh & Felicity (83) ; gramophone Victrola
Harsen, David & Fanny (6) ; femme démente
Harsen, Peter & Virginia (307) ; fils tué par serpents
Harsen,Willy (509) ; vét. guerre, femme assassinée
Hartwell, Jack & Babs (834) ; fusilier
Hayes, Lyman (908) ; a vu portail sur Indian Hill
Hobbes, Barry & Margaret (106)
Hobbes, Ellen (43) ; veuve, pension, propriétaire d'un canari
Hobrowski, Casimir & Helena (120) ; statue hyperboréenne
Holloway, Charlie (98) ; muet
Horn, Jason & Rebecca (96) ; vieil homme sénile
Hunter, Bill & Betty (105) ; grange brûlée
Hunter, Bob & Mary (107)
Hunter, Dan (104) ; chasseur, pisteur
Hutchins, Agnes (423) ; veuve avec fils cruel
Hutchins, Bill & Cassie (511) ; enfant tué par voiture
Hutchins, Cyril (442) ; garde son oncle dans la cave
Hutchins, Elam & Nancy (201) ; Croyants
Hutchins, Harold & Janet (444) ; chiens de traque
Hutchins, Jubal & Doris (425) ; femme mineure
Hutchins, Sam (433) ; élu, patriarche familial
Hutchins, Will & Martha (434) ; témoin de l'Abomination, guitariste
Jackson, Carter & Mary (72) ; anti-Croyants
James, Horace & Mabel (63) ; famille malheureuse
Johnson, Bill (111) ; femme assassinée
Johnson, Carl (832) ; expert en explosifs
Johnson, Frank & Winifred (830)
Johnson, Capitaine Harris (915) ; vét. guerre, témoin contre T. Potter
Johnson, Horace & Matilda (913)
Johnson, James (73) ; maison brûlée
Johnson, le vieux (14) ; aveugle
Johnson, Will & Dolores (903)
Jones, Barry & Anstice (60) ; pêcheur
Jones, Ben (61) ; père de pêcheur
Jones, Delbert & Sandy (910) ; grange dans la maison
Jones, Sam (24) ; alcoolique
Jones, Tucker (79) ; médecin
Judson, George & Ellie (117) ; a assassiné son frère
Kelly, Jeanne & Sarah (71) ; pension, sœurs querelleuses
Kline, Paul & Velma (905) ; explorateur des marais
Kramer, Ellie (77) ; Croyante, diseuse de bonne aventure
Mancelle, Jean & Maria (437) ; Canadiens français, anti-Croyants
Martin, Everett & Martha (38) ; Croyants, pianiste

Martin, Lewis (840) ; ex-Croyant
McClean, Roger (301) ; arnaqueur en fuite
McKenzie, veuve (16) ; collectionneur de magazines
McKinney, Ethel (706) ; aveugle, sourd
Miller, Harry (chez Osborn) ; colporteur
Miller, Hiram (110) ; vét. guerre, clairon
Miller, John & Sarah (716) ; chiens de chasse
Miller, Tag (74) ; collectionneur d'oreille
Monroe, John & Helen (115) ; fils voyou
Montgomery, Will & Sybil (108) ; fille somnambule
Morgan, veuve (55) ; pension
Morgan, William (66) ; alcoolique
Osborn, Joe & Harriet (chez Osborn & 33) ; gérant de magasin
Osgood, Sharon (611) ; fils horriblement mutilé
Owen, Craig & Doris (710) ; apiculteurs
Parker, Abner & Annabelle (819) ; légendes indiennes
Pelter, James & Mildred (829) ; mécanicien
Perkins, Bhule & Jane (907) ; fille kidnappée par T. Potter
Pickman, George Allen (921) ; étranger
Pierce, Orville & Amy (401) ; nouveaux arrivants
Place, Annie (41) ; confitures et gelées
Place, Joshua & Irene (407) ; Croyants, sourcier
Potter, Charlie & Ethel (514) ; bons Potter
Potter, Jubal & Jedediah (916) ; frères dégénérés
Potter, Selma (515) ; veuve
Potter, Temple (917) ; psychopathe dégénéré
Prescott, Calvin & Honor (439) ; polygame
Prescott, Daniel & Ellie (424) ; victimes des Whateley
Prescott, Dorothy (417) ; veuve
Prescott, Elias & Mary (432) ; anti-Croyants, fille Croyante
Prescott, James & Beryl (419) ; bat sa femme
Prescott, Jim & Helen (431) ; anti-Croyants
Prescott, Jimmy (418) ; célibataire
Prescott, Joe & Felicia (428) ; atrocement obèse
Prescott, John & Ellen (436) ; sage-femme
Prescott, Jonah & Mary (420) ; explorateur de grottes
Prescott, Markham & Janet (426) ; arbre aux sorcières
Prescott, Mary (438) ; veuve
Prescott, Virgil & Agnes (427) ; chiens de traque
Pritchett, Cap (90) ; postier
Rawson, Sam & Jeanine (113) ; verger brûlé
Richards, Mack (718) ; chasseur
Rodney, Roscoe, Leonard, Willy & Bob (909) ; frères
Sawyer, Earl & Mamie Bishop (504) ; témoins de l'Abomination
Simmons, Roberta (808) ; anti-Croyants
Skelton, Harvey (836) ; piégeur
Smith, Allen & Marjorie (405) ; Croyant
Smith, Annie (94) ; veuve
Smith, Brian & Jennifer (719) ; victimes des Whateley
Snyder, J. Thomas (86) ; ermite
Standish, Abner & Hazel (837)
Stone, Levi & Hannah (310) ; adorateurs d'idole
Streeter, Bob & Carey (69) ; victimes des Whateley
Stubbs, Norman & Gretchen (521) ; braconnier, bat sa femme
Stubbs, Vernon & Alice (520) ; braconnier
Sumpter, Abel & June (421) ; vét. guerre, joueur de banjo
Sumpter, Harold & Bert (32) ; gardiens de cimetière
Talbot, Willie (chez Osborn & 30) ; aveugle, pilier
Taylor, Bob (22) ; bras manquant
Taylor, Billy (445) ; joueur de gutbucket
Taylor, Joe & Frances (11) ; lapins
Taylor, Joe & Mabel (715) ; chante dans chœur
Taylor, Murdock (614) ; bat des animaux
Tebler, Ruth (820) ; dévisage les étrangers
Teeples, Simon & Emmy (422) ; prêtre fondamentaliste
Thomas, Andrew & Lily (814) ; nouveaux arrivants
Tubbs, Basil (91) ; homme à tout faire
Tubbs, Willy (48) ; célibataire, bûcheron
Wafts, Old Lady (46) ; boulanger
Webb, Bill & Marsha (704) ; enfants captifs
West, Walter & Sylvia (99)
Whateley, Amos (119) ; plaignant dans une affaire, trafiquant d'alcool, femme assassinée
Whateley, Curtis & Ruth (502) ; témoin de l'Abomination
Whateley, Lemuel & Julie (68) ; espion, meurtrier potentiel
Whateley, Sally ; prostituée
Whateley, Seth (123) ; frère d'Amos
Whateley, sieur Sawyer (51) ; élu, vét. Guerre Sécession
Whateley, Tristram & Joanne (54) ; agent de police
Whateley, Zebulon (chez Osborn & 507) ; Croyant, pension
Whateley, Zechariah & Sarah (501) ; élu
Wheaton, Honus & Ruth (451) ; pêcheur, bateaux à louer
Wheeler, Henry (513) ; veuf, témoin de l'Abomination
White, Edna (413) ; jardinier
Whitlock, Mary (56) ; veuve, fille enceinte
Whitney, Jason (612) ; frère endeuillé, cannibale
Wilson, Agatha (523) ; amie des chats
Wilson, Jebel & Nellie (518) ; trafiquant d'alcool
Wilson, La vieille (3) ; veuve
Wilson, Zeke & Constance (519) ; verger infesté
Wright, Bart & Josie (712) ; squatters







Les Secrets de Dunwich

Les Secrets de Dunwich

Où le voile du mystère est levé, révélant les étranges horreurs se cachant dans Dunwich.

Dunwich et la région alentours abritent d'innombrables mystères. Depuis le temps des anciens jusqu'à nos jours, cet endroit a toujours attiré les rebuts de la société. Cultes bizarres, personnages antisociaux et familles décadentes viennent tous s'y protéger du monde extérieur et pratiquer leurs propres rites dans un pays où détourner le regard est la norme. Les étrangers feraient bien de ne pas y fouiner trop profondément, à moins d'être prêts à en subir les conséquences.

L'or des Whateley

Un des plus vieux mystères de la municipalité concerne le fameux or des Whateley. Au début du dix-huitième siècle, on ne remarquait guère les pièces dorées que la famille utilisait dans ses transactions. Plus tard, quand les décennies passèrent et que la bonne fortune de la communauté chuta, le fait que certains des Bishop et des Whateley utilisassent encore des pièces toutes neuves datant d'avant la Révolution commença à nourrir les spéculations. Des histoires au sujet d'un trésor secret commencèrent à circuler. Mais lorsque du matériel de contrefaçon fut découvert dans la maison d'un Bishop décédé, les spéculations passèrent d'un trésor enfoui à une mine d'or secrète que les Whateley auraient exploitée durant toutes ces années.

La fable du trésor des Whateley a conduit un certain nombre de locaux à passer la majeure partie de leurs vies à le chercher. De sombres grottes furent explorées, de profonds trous miniers furent creusés, et des meurtres furent même commis au nom de la quête de cet or caché. Personne ne savait que le trésor était en fait fabriqué selon un procédé alchimique découvert par Absalom Whateley au début du dix-huitième siècle. Coûteux et difficile à appliquer, le secret passa de génération en génération de Bishop et de Whateley. Le dernier à avoir été au courant fut Wilbur Whateley, qui continua de fabriquer de petites quantités d'or jusqu'à sa mort en 1928. Bien que des preuves de cette pratique aient été trouvées, le secret est désormais perdu.

L'atmosphère de décrépitude

La majorité de la dégénérescence et de la décrépitude que l'on peut voir à Dunwich peut être directement attribuée à la présence de certaines spores microscopiques dans l'air. Ces particules extra-terrestres proviennent d'un endroit situé bien en dessous de la surface et entrent dans l'atmosphère via de nombreux conduits d'aération étroits, le plus grand d'entre eux pouvant être trouvé près du Terrain du Pas du Diable (Région 5). Des générations d'exposition à ces spores ont conduit les gens de Dunwich à souffrir de santé défaillante, de démence, de chute de la natalité et de nombreux autres problèmes congénitaux. Une dose élevée de spores peut entraîner des hallucinations et la folie. Seuls quelques endroits à la surface souffrent d'une concentration suffisamment élevée pour que ce danger se pose. En général, les visiteurs qui ne s'attardent pas à Dunwich ne sont guère affectés.

Divers lieux autour de la municipalité et en sous-sols se voient attribuer un POT de spores, lequel doit être opposé à la CON des investigateurs sur la Table de résistance. Le premier avertissement perceptible d'une exposition est un sentiment de vertige et d'étourdissement, mais il est alors déjà trop tard et un test de résistance doit être effectué. D'un échec résultent des hallucinations terrifiantes et psychédéliques coûtant 1/1D6 SAN. Ceux rendus fous par ces visions agissent de façon irrationnelle, mettant souvent en danger leur personne ainsi que celle des autres. Le temps de récupération, une fois que la victime a été éloignée de la zone contenant les spores actives, est de 5D6 minutes, bien que les effets de la folie puissent durer plus longtemps.

Des investigateurs peuvent tenter de se protéger partiellement simplement en nouant un chiffon ou un bandana autour de leur nez et de leur bouche. Cela réduit le POT des spores de moitié. Des masques respiratoires sont disponibles dans les magasins de fournitures chimiques. Ceux-là réduisent le POT à 0, aussi longtemps bien-sûr que le masque reste en place.

Les spores extra-terrestres trouvent les conditions terriennes inhospitalières. Elles s'enkystent donc rapidement et deviennent dormantes. Ce n'est que dans certaines parties souterraines et sur un unique endroit de la surface qu'elles trouvent des conditions favorables à leur développement. En germant, elles produisent un champignon gris et branchu qu'un test de Sciences de la vie : botanique n'arrivera pas à identifier. Cette moisissure, au delà de sa production d'un grand nombre de spores actives, recèle un second danger potentiel.

L'introduction du fungus dans le sang, généralement par le biais d'une blessure ouverte, peut en effet provoquer une infection mortelle. Un personnage échouant à un test d'Endurance -20 % est considéré comme infecté. Une fois dans le sang, la moisissure croît rapidement, étendant de fins filaments à travers le système circulatoire de sa victime,

opérant des changements fondamentaux dans sa composition physique et convertissant sa chair en un matériau fragile et caoutchouteux évoquant un champignon. Ces changements sont rapides : une heure après l'infection, un membre entier sera devenu une sorte de fungus et en six heures la victime aura été totalement transformée. Cette horrible infection coûtera à la victime 1D6 SAN par heure – aucun test de Santé mentale n'est autorisé – jusqu'à ce que la victime atteigne 0. Il n'existe aucun moyen d'inverser l'infection et le seul espoir pour la victime est une amputation brutale du membre infecté.

La chair convertie est extrêmement fragile, et même un petit enfant peut arracher le bras ou la jambe d'une victime encore vivante. Si celle-ci devient folle et n'est pas proprement maintenue, elle se détruit généralement en quelques heures, martyre de ses propres dévastations paniquées. Celles qui sont maintenues en sécurité pourraient probablement vivre pendant des siècles, l'immortalité étant un des douteux bénéfices d'une infection du fungus. Une euthanasie est possible, mais les investigateurs constateront que la victime ne peut plus mourir aisément. Même découpée, ses morceaux continueront de vivre, les membres décérébrés rampant, la tête haletante remuant les lèvres sur quelques mots inaudibles, tout cela jusqu'à trois ou quatre jours après le démembrement. Le feu ou l'acide détruiront les restes de la victime rapidement, et l'on pourra aussi réduire les morceaux en purée.

Si un personnage possède une plaie ouverte en contact avec le fungus et échoue à un test d'Endurance -20 %, il est infecté. Le gardien devra ensuite demander au joueur de refaire ce test toutes les 5 à 10 minutes de jeu. Si le joueur échoue, son personnage sent que la portion infectée de son corps s'engourdit. Quelques minutes plus tard, la chair autour de la plaie change de couleur, devenant une substance gris-bleuâtre à travers laquelle les vaisseaux sanguins rouges sombre peuvent être vus.

Une boisson tirée de fungus récolté est utilisée par les Croyants pour augmenter leur conscience pendant la célébration de leurs rites sur les collines. Zebulon Whateley (507), un des membres, connaît le seul endroit de la vallée où les spores de fungus germent (904) et sait comment transformer ses récoltes en boisson psychédélique.

Les spores germent mieux dans une atmosphère plus acide que la notre. Une fois enkystés et dormants, ils peuvent survivre des milliers d'années. A la fin du vingtième siècle, les pluies acides dévastant le nord-est des États-Unis pourraient bien entraîner la soudaine floraison de billions de spores enkystées.

Les Croyants

Ce culte secret remonte aux anciennes religions agraires de la fertilité pratiquées communément en Europe occidentale avant la venue des Romains. Seulement, des années d'exposition aux spores extra-terrestres ont apporté au culte un aspect plus cosmique. Ne célébrant plus les solstices et les équinoxes réguliers, leurs rites sont désormais organisés de façon erratique, les dates étant déterminées par les rêves individuels de certains Croyants. Ces festivités coïncident en effet avec des événements stellaires et planétaires trop subtiles pour être prédits par des moyens ordinaires.

Menés jusque dans la vallée par des visions d'un paradis les y attendant, les Croyants ont trouvé au sommet des collines les restes d'une société antérieure. De grossiers monolithes avaient été posés en cercles sur les hauteurs de la région. Très vite, la plupart de ces vieilles pierres dressées furent replacées sur leurs anciennes positions, et les collines furent nettoyées des forêts qui avaient fini par les recouvrir. Nombre de ces sommets arrondis sont encore sous la possession des familles responsables de leur remise en état des siècles auparavant.

Six à dix fois par an, des rites sont ainsi pratiqués au sommet de ces collines. Des feux de joie illuminent des Croyants nus et gambadant. Leurs dieux sont multiples, bien que des rumeurs parlent d'un « Homme Cornu » qui participe parfois aux cérémonies. Un investigateur qui assiste à ces rites ou apprend par un quelconque biais les pratiques du culte et réussit un test de Sciences occultes y voit un mélange de croyances druidiques, d'alchimie et de magie médiévales, de croyances amérindiennes et de quelques rudiments de mystères grecs.

Les recherches actuelles des individus appartenant aux Croyants prennent de nombreuses formes différentes. Certains membres étudient activement les avancées contemporaines des théories sur les phénomènes psychiques, notamment la perception extra-sensorielle et la télékinésie. D'autres utilisent des magies plus anciennes et plus traditionnelles, tandis que d'autres encore leurs préfèrent la connaissance intérieure. Bien qu'unis par une croyance unique envers le pouvoir des forces de la nature, les Croyants en tant qu'individus sont libres d'explorer ce pouvoir de la façon qu'ils préfèrent, n'ayant pour interdit que de ne pas briser les quelques dogmes de base du culte.

L'appartenance aux Croyants est pour la vie, bien que les membres n'aient que peu d'obligations, le silence vis-à-vis de l'existence du culte étant la règle principale. Révéler les rites secrets, les noms des membres ou quoi que ce soit d'autre permettant de causer des dommages au culte est puni par la mort. Cette sanction n'a été exécutée qu'une poignée de fois au cours des 250 dernières années, une sévère bastonnade suffisant généralement à ramener même les membres les plus provocateurs dans les rangs. Cette même discipline sommaire s'étend à ceux n'appartenant pas aux Croyants, bien que quantités d'avertissements soient généralement donnés aux rares imprudents qui risqueraient d'interférer avec le culte. En dépit de cette revendication de discrétion, la plupart des habitants de Dunwich connaissent l'existence et les activités des Croyants. Très peu refusent ne serait-ce que d'accepter leur présence. Bien que le culte soit généralement vu comme une entité sombre et mystérieuse, de nombreux fermiers ont en

Le grimoire de Dunwich

Les sortilèges suivants sont connus de certains des habitants et des autres entités de Dunwich. Il est possible que les investigateurs veuillent apprendre certaines de ces magies, et c'est au gardien de décider si un des Croyants sera disposé à les leur enseigner ou non. Même si un investigateur trouve un professeur, insistez sur une durée d'au moins une semaine pour apprendre ne serait-ce que le plus simple des sortilèges, d'avantage pour un plus complexe. A la fin de cette période l'investigateur doit réussir un test d'Intuition -20% pour obtenir le sortilège avec succès.

Sortilèges ordinaires
Les sortilèges suivants des règles de *l'Appel de Cthulhu* sont connus des Croyants : Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Détecter un Enchantement, Estropier un Animal, Éveil d'Abhoth, Festin de Vie, Guérison Immédiate, Infliger la Cécité, Instiller la Peur, Lier un Ennemi, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire, Sortilège de Mort.

De plus, les deux sortilèges suivants existent dans la région de Dunwich :

Appeler l'Homme Cornu
Ce sortilège est similaire aux autres Appels de Divinités et, lorsqu'il est lancé avec succès, fait venir l'Homme Cornu, une forme non maligne de Nyarlathotep. Si l'Homme Cornu apparaît dans une des cérémonies des Croyants, il choisit un des membres avec lequel il se lance dans une « danse » privée. Cet événement prend un sens différent selon les personnes : la danse de Marie Bishop avec l'Homme Cornu fut très différente de celle de Virginia Adams. L'expérience personnelle de Zebulon Whateley avec la divinité fut elle aussi totalement autre. Être choisi pour danser avec l'Homme Cornu accorde 1 point permanent de POU aux individus ayant bu de la liqueur à base de fungus que brasse Zebulon Whateley.

Météo aberrante
Ce sortilège peut forcer un éclair à frapper une certaine zone, une petite tempête de grêle à apparaître, un vent puissant mais localisé à venir de nulle part ou peut avoir d'autres effets similaires. Il coûte 10 points de magie à être lancé. Le lanceur n'a aucun contrôle direct sur les effets et ne peut que les obliger à se manifester dans un lieu donné. Ce dernier doit être en vue du sorcier.

De dangereuses collines

Les collines arrondies et couronnées de pierre sont supposées attirer la foudre, et il est dangereux de se trouver sur leur sommet un jour d'orage. Quiconque est frappé par un éclair doit effectuer un test de Chance à 50 %. Un succès indique 1D6 points de dégâts sous forme de brûlures mineures, et 1D6 rounds d'inconscience. Un échec entraîne la perte de 4D6 points de vie et, si le personnage survit, 1D6 minutes d'inconscience, en plus de dégâts permanents ou de longue durée. Ce pourra être un coma prolongé, une perte de tous les poils corporels, une surdité complète, un aveuglement partiel ou complet, des dommages cérébraux modérés ou sévères (avec la perte de 1D6 points d'INT), une paralysie partielle ou totale (coûtant 1D6 points de DEX) ou une CON réduite de 1D6 points.

effet eu l'occasion de le remercier pour son aide après qu'un champ ait soudainement dépéri ou qu'un enfant ait été frappé par une mauvaise fièvre.

Ceux craignant et parlant activement à l'encontre des Croyants sont une minorité et d'authentiques étrangers à la communauté de Dunwich. Des investigateurs observateurs, capables de réussir un test de Sciences occultes, pourront identifier les familles hostiles aux Croyants grâce aux globes de verre coloré, aussi appelés boules à sorcières, qu'elles suspendent à leurs fenêtres et à leurs portes.

Les membres actifs, les Croyants qui participent régulièrement aux rites des sommets des collines, avoisinent la vingtaine. Certains d'entre eux sont recensés dans ce texte, mais d'autres pourront être créés selon les besoins du gardien. Il y a aussi ceux qui, bien qu'initiés au sein du culte, ne participent plus aux cérémonies ; la présence aux rites n'a jamais été obligatoire.

De forts liens d'amitié existent entre plusieurs membres du culte, conséquence naturelle du partage des secrets, mais des antagonismes existent également. Inimitiés et jalousies mesquines sont fréquentes, et la structure anarchique du groupe le laisse grand ouvert aux luttes d'influence. Bien que certaines disputes puissent être réglées par un consensus, d'autres ne le peuvent pas. Cependant, des démonstrations ouvertes d'hostilité entre membres pourraient constituer un parjure vis-à-vis de leur vœu de silence en mettant le culte en danger. C'est pourquoi de tels événements ne se produisent que rarement.

Les membres actifs font preuve d'une grande variété de talents et de pouvoirs magiques. Certains peuvent prédire l'avenir, d'autres fabriquent des charmes et des potions, d'autres encore sont particulièrement doués avec les cultures ou le bétail. Marie Bishop étudie les lignes ley et la magie du Mythe sous la gouverne de Maman Bishop, tandis qu'Irene Place tire des prophéties des entrailles d'animaux sacrifiés. Le mari d'Irene, Joshua Place, est un sourcier hautement respecté.

Membres actifs : Virginia Adams (59), Marie Bishop (44), Silas Bishop (202), George & Emily Corey (510), Wesley Corey (508), Elam Hutchins (201), Ellie Kramer (77), Bertha Martin (38), Joshua & Irene Place (407), Honey Prescott (432), Marjorie Smith (405) et Zebulon Whateley (507).

Membres inactifs : Maman Bishop (92), Israel Bishop (826), Walter Bishop (40), Abigail Conley (88), Rebecca Farr (306), Lewis Martin (840).

Réaction des investigateurs à l'égard des Croyants

Bien que les activités du culte soient un secret bien gardé, passer un peu de temps à Dunwich permet de trouver des preuves de leur existence. Conscients de la réputation vu village, les investigateurs s'attendent probablement au pire. Espionner les actions du culte attirera inévitablement l'attention des Croyants. Des visiteurs bien trop curieux pourront remarquer que beaucoup d'habitants auparavant si amicaux se mettront à prendre leurs distances avec eux. Si les investigateurs se font un peu trop remarquer, leurs rares « amis » finiront par en prendre conscience grâce au bouche à oreille. Les personnages pourraient également se voir adresser une mise en garde, subtile mais directe, de la part de figures respectables tel que le sieur Whateley. Persister dans leurs erreurs leur attirera d'avantage d'avertissements sous la forme d'oiseaux morts trouvés sur le pas de leur porte au petit matin, une note attachée aux pattes de la carcasse. Les Croyants, si on les pousse un peu trop, pourront se voir forcés d'éliminer les intrus, quitte à se donner beaucoup de mal pour que leurs morts paraissent comme conséquentes de quelque accident.

Si les investigateurs devaient réussir d'une façon ou d'une autre à détruire le culte en l'exposant sur la place publique, ils ne seraient pourtant toujours pas en sécurité. Certains de ses membres ne souffriront que d'une courte peine de prison, et tous se jureront de mettre à mort ceux ayant violé leur secret. Avant que les choses n'aillent trop loin, Marie Bishop approchera probablement les investigateurs et tentera de les ramener à la raison. Si besoin est, elle sera même disposée à faire la démonstration de sa maîtrise des lignes ley pour appuyer son point de vue.

Si les investigateurs ont causé des problèmes au culte, ils pourront encore être épargnés si les membres croient qu'ils ont agi en toute

innocence – et s'ils acceptent de participer à une cérémonie future et de suivre le rite d'initiation. Celui-ci implique l'ouverture de la paume à l'aide d'une lame de couteau ; le sang tiré de la plaie est lancé dans le feu pendant qu'un chant est entonné. Il s'agit là d'un moyen magique pour marquer l'individu, lequel est utilisé pour le traquer si jamais il viole son vœu de secret.

Une histoire secrète

Bien avant l'avènement de l'humanité, des entités vinrent dans la région pour utiliser l'énergie magique naturelle qui se trouvait dans la vallée. Les Mi-Go utilisèrent ces failles naturelles entre les mondes pour ouvrir un vaste portail bien en dessous de la surface, permettant à une immense créature extra-terrestre d'entrer partiellement dans ce monde.

Cette entité serait connue plus tard sous le nom d'Abhoth, la Source d'Impureté, mais les Mi-Go cherchaient seulement les spores que cette étrange chose produisait. Ils désiraient ardemment le fungus gris et branchu auquel les spores donnaient naissance. Après les avoir récoltées, ils transportèrent de vastes quantités de fluide sur la lune, utilisant un portail naturel qu'ils avaient trouvé dans leur complexe souterrain. Cette vaste installation fut finalement abandonnée par les mystérieuses créatures, mais la porte d'Abhoth ne fut jamais refermée. L'entité rôde toujours sous la surface.

Abhoth n'existe que partiellement dans ce monde. La majorité de sa conscience est encore contenue dans son essence, quelque part ailleurs. Néanmoins, cela n'empêche pas son Moi rêvant sur Terre de souffrir d'une faim terrible. Ses songes traversent la planète pour trouver ceux vivant dans la peur, les persécutés et les rejetés qui cherchent un monde meilleur loin de leurs ennemis. A ces personnes désespérées, Abhoth donne le rêve d'un paradis doré. Cet endroit est offert à ceux qui le chercheront, ceux qui auront la force de se rendre dans la vallée que leurs songes leurs ont révélé. Les pèlerins viennent donc et s'installent, vivant leurs petites vies, élevant leurs enfants, croyant avoir trouvé un reflet de ce paradis qu'ils cherchaient. Puis Abhoth se réveille, et avec lui sa faim dévorante. Appelant les pèlerins à lui, il ouvre un immense portail, et les descendants des premiers arrivants marchent docilement jusque dans ses mâchoires.

Les premières victimes des rêves d'Abhoth furent les Hyperboréens, prêtres et disciples des diverses religions qui furent chassés par les temples de Yhounoeh, la déesse-élan. Utilisant un système complexe de portails, les pèlerins trouvèrent le chemin de cette terre inconnue, si éloignée de leur Hyperborée natale. Menés par leurs rêves prophétiques, ils s'installèrent ici, élevant une grande pyramide et de nombreux temples de moindre importance. Ils y vécurent pendant de nombreux siècles loin de leurs persécuteurs. Puis une nuit Abhoth se réveilla. Le matin trouva la ville dépeuplée. Seule une poignée échappa au dieu et ne lui servit pas de nourriture.

Des milliers d'années plus tard, des druides fuyant la persécution des Romains traversèrent le vaste océan pour trouver une vallée qui leur avait été promise dans leurs rêves. Ils convertirent à leurs croyances les Indiens qu'ils trouvèrent là. Ils élevèrent des cercles de pierres au sommet des collines, recouvrant les temples ruinés et enterrés des Hyperboréens. Pendant plusieurs centaines d'années, cette étrange civilisation fleurit jusqu'à ce qu'une fois encore, au cours d'une terrible nuit, Abhoth se réveillât. Affamé, il mena la population de la vallée jusqu'à son trépas.

Bien que même les plus sagaces des Croyants l'ignorent, les actuels habitants de Dunwich ont été amené ici dans le même but. Même maintenant, un certain nombre d'entre eux traite avec Nyarlathotep, attirés par ses promesses de pouvoir et d'influence. Le nouveau réveil d'Abhoth et la dépopulation de la vallée pourraient bien être pour bientôt.

La magie de Dunwich

Personne, pas même les plus expérimentés des Croyants, n'a une véritable idée des pouvoirs que dissimule la vallée de Dunwich. Connectée aux mouvements des étoiles et des planètes, sa magie est concentrée à travers des failles entre les dimensions, failles sur lesquelles les anciens Hyperboréens construisirent leurs temples et les druides élevèrent leurs tertres ronds et leurs cercles de pierres.

Marie Bishop, revenue de Radcliffe, effectua un temps une étude académique des étoiles, tentant de corréler leurs positions avec les dates et les lieux des rites. Après plusieurs années, elle abandonna son projet. Elle étudie désormais les manières intuitives recommandées par Maman Bishop.

Quiconque est initié au sein du culte a une chance de pouvoir prédire le moment et le lieu du prochain rituel, chance égale à son score de Volonté – 20%. Cette connaissance vient aux individus sous la forme d'un rêve, généralement un ou deux jours avant que le rite ne se tienne. Un certain pourcentage de Croyants aura eu le même rêve, et fera passer l'information sur la prochaine cérémonie parmi les autres adorateurs. En raison de la temporalité imprévisible de ces rassemblements, le gardien peut les mettre en scène chaque fois qu'il le désire, les introduisant aux moments les plus efficaces et les plus dramatiques de ses aventures.





Le village de Dunwich



Le village de Dunwich

« ...les entassements de toits à deux pentes pourrissants, témoignant d'une période architecturale plus ancienne que celle de la région voisine. »



Joe Osborn

Les visiteurs de Dunwich sont déconcertés par l'atmosphère de délabrement et de putréfaction qui plane sur la communauté. De nombreuses maisons sont abandonnées et vacantes. Celles encore habitées ne sont guère entretenues, leurs fenêtres décrépies et brisées depuis des lustres étant colmatées à l'aide de haillons. Des mauvaises herbes nocives poussent dans les cours, et le long des rues des enfants sales jouent dans la poussière.

La route principale, toute accidentée, part du pont couvert et passe devant le magasin général d'Osborn, par delà lequel on peut voir le cimetière de Dunwich tout recouvert de plantes. Sur la gauche, au sommet d'une colline pleine de pierres tombales anciennes, se dresse la masse branlante de la vieille maison communale, abandonnée à la pourriture des années auparavant. Un peu plus loin en amont de la route, sur la droite, se trouve le terrain communal du village, recouvert de buissons et d'arbres n'ayant jamais été taillés, entouré de manoirs autrefois majestueux et appartenant encore aux membres des familles Bishop et Whateley.

Certaines des plus vieilles demeures de Dunwich sont celles regroupées autour de la vieille colline de la maison communale, centre originel de la communauté. Les maisons situées un peu plus à l'ouest et au sud de Dunwich Road sont un petit peu plus grandes, plus récentes, formant ce qui était autrefois un quartier réservé aux classes moyennes. A l'ouest de Path Street se trouve un centre de production abandonné où le cuir et d'autres matériaux étaient autrefois travaillés. La verrerie abandonnée qui fut construite par Absalom Whateley peut encore y être vue. Les maisons au nord de Dunwich Road, particulièrement celles regroupées autour du terrain communal, sont les plus maisons les plus grandes et les plus belles du village. Construites par des générations de Whateley et de Bishop, ces imposants manoirs géorgiens sont désormais en proie à la négligence et à l'ancienneté. Au nord d'ici, et à l'est de Mill Road, les résidences sont essentiellement de vieilles fermes, et bien peu d'entre elles se voient conséquemment exploitées. A l'Ouest, le long des rues Parson et Sawyer, et à l'extrémité est de Hutchins Road, se trouve un certain nombre de petites résidences modestes, construites à l'origine pour héberger les ouvriers employés par les industries Whateley.

La portion occidentale du village est avant tout composée de petites fermes éparses. Certaines d'entre elles sont encore en service, bien que la plupart soient désaffectées, leurs champs laissés en jachère et envahis par les herbes. La zone industrielle au nord du village est déserte et abandonnée. Les quelques fermes se trouvant dans le coin n'ont jamais rapporté grand chose et ont été délaissées il y a longtemps. Les moulins fermés sont pourrissants et croulants et glissent lentement en direction de la rivière.

La route principale de Dunwich reçoit quelques attentions de la part du comté et se trouve en assez bon état. La plupart des autres voies du village et des alentours ne sont que rarement entretenues.

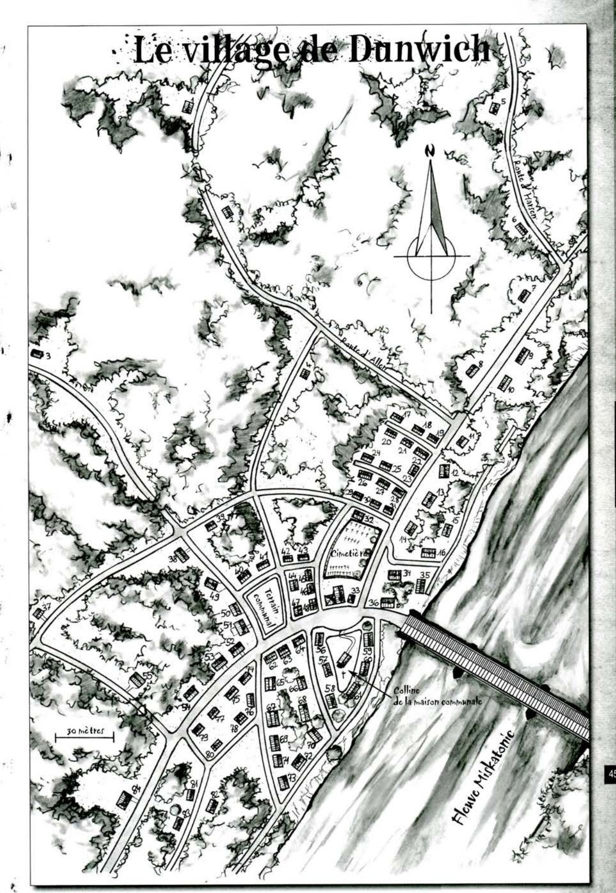
Centre de Dunwich

Le magasin général d'Osborn, le cimetière de Dunwich, la colline de la vieille maison communale et du terrain communal sont tous des lieux publics, visibles par des personnes voyageant le long de Dunwich Road. Ils sont identifiés sur la carte par leurs noms et sont décrits en premier. Toutes les autres localisations sont identifiées par leur numéro.

Magasin général d'Osborn

Seul établissement commercial de Dunwich, le magasin situé dans la vieille église congrégationaliste est géré par Joe Osborn, 34 ans (33). La boutique est ouverte depuis 1751, fournissant les citoyens de Dunwich en biens de première nécessité. Une pompe à essence opérée à la main se trouve à l'extérieur, tandis qu'à l'ouest du bâtiment, derrière les arbres sauvages et leurs ombres, se cache un petit cimetière utilisé autrefois par la congrégation durant la courte existence de l'église. A peu près deux douzaines de pierres tombales se trouvent là, toutes datant d'entre 1745 et 1747.

A l'intérieur du magasin, des étagères poussiéreuses et des comptoirs exhibent toutes sortes de conserves, produits frais, ustensiles de ferme, journaux et magazines, couteaux, lampes torches, cordes, chaînes, matériel de pêche, munitions, ainsi qu'une poignée de robes défraîchies et les ustensiles de ménage habituels. Wilbur Whateley, avant son voyage pour Arkham, y acheta une valise bon marché. L'endroit sert également de bureau de poste local. Tout le courrier en direction et en provenance de la municipalité passe par le magasin général et par les mains d'Osborn. Les lettres adressées aux villageois sont gardées sur place et devront être récupérées par leurs destinataires respectifs. Cap Pritchett, le postier (90), distribue le courrier destiné aux personnes vivant en dehors de la municipalité. La boutique d'Osborn sert aussi


Le village de Dunwich
N
Route d'Harson
Route d'Aller
Cimetière
Terrain communal
Colline de la maison communale
Fleuve Miskatonic
30 mètres



d'agent du Commonwealth du Massachusetts, prenant en charge les permis de chasse comme de pêche. La boutique est ouverte six jours par semaine, de 10 h 00 à 17 h 00.

Joe Osborn est courtois envers les étrangers et leur indique volontiers le meilleur moyen pour rejoindre certaines personnes et endroits de la municipalité. Il répugne, cependant, à parler des événements se rapportant à l'Abomination de Dunwich ou des plus sombres secrets du village. Des investigateurs pouvant prouver des relations avec le respecté et admiré Dr Armitage gagneront cependant sa confiance. En plus des habitués et des étrangers occasionnels listés ci-dessous, tous les habitants de la municipalité rendent visite à Osborn à l'occasion. Le gardien devrait arranger des rencontres hasardeuses aussi souvent que nécessaire. Il lui faudra néanmoins créer les visiteurs étrangers. Ceux-ci pourront inclure des agents du comté d'Aylesbury envoyés par les départements de l'agriculture, de l'économie ou de la santé, un trio de dames comme il faut appartenant à un groupe religieux d'Arkham et venues distribuer des tracts et promettre le salut à Dunwich, un géomètre commissionné par le comté ou l'état pour effectuer une nouvelle carte de la municipalité ou même un officier de la police d'état du Massachusetts ayant roulé depuis le poste d'Aylesbury pour venir poser quelques questions supplémentaires au sujet des agents ayant perdu leurs vies à Cold Spring Glen l'année passée. Des colporteurs pourraient également y être rencontrés : magazines, ustensiles de cuisine, bibles « avec votre nom en or véritable de 24 carats sur la couverture » et médicaments brevetés font partie des objets communément vendus au porte à porte. Presque tous ces vendeurs viennent à pieds, transportant des valises pleines d'échantillons, de brochures et de bons de commande.

Les habitués

Les habitants du coin n'ayant rien d'autre à faire se trouvent souvent dans la boutique, occupant la demi-douzaine de vieilles chaises et de cageots que Joe garde pour leur confort. Ce cercle social partage, en plus de la chaleur des conversations et du poêle au ventre rebondi, un crachoir de cuivre des plus répugnants. Une courte liste d'habitués typiques suit :

Jed Blair, 62 ans : vétéran de la guerre Hispano-Américaine, Jed marche avec une légère claudication, résultat d'une balle de fusil espagnol qui l'a frappé dans le pied. Il dit que la vieille blessure le fait tant souffrir qu'il n'a plus été capable de travailler depuis près de trente ans. Il reçoit une petite pension du gouvernement américain (29).

Zebulon Whateley, 66 ans : faisant partie des Whateley à moitié décrépis, Zebulon est considéré par la plupart des gens comme étant au minimum légèrement excentrique. C'est un membre de longue date des Croyants et il ne se montre guère confiant envers les étrangers (507).

Willie Talbot, 30 ans : l'apparence de Talbot étonne parfois ceux qui le rencontrent pour la première fois. Complètement aveugle depuis l'âge de 12 ans, ses globes oculaires sont des sphères mortes et laiteuses entourées de tissus cicatriciel rouge, résultat de produits détergents l'ayant accidentellement aspergé quand il était petit. Willie ne porte pas de lunettes noires mais utilise une lourde canne pour trouver son chemin dans le village. En dépit de son handicap, c'est un joueur redoutable aux dames (30).

Terrence Cahill, 55 ans : vu comme le meilleur joueur de dames du village, Terrence a toujours sur lui une petite flasque remplie d'un whisky de contrebande local et est toujours partant pour une partie. Il aime placer dessus de petits paris, surtout contre des étrangers, et remporte la plupart d'entre eux. Il effectue de menus travaux de temps en temps, mais pas trop souvent tout de même, et rarement avec enthousiasme (62).

Stu Giles, 29 ans : quand il était jeune, Stu s'est perdu dans les bois une nuit et a dormi sur le vieux tertre indien au nord-est du village (Région 3). Il n'a plus jamais été le même. Sa famille a quitté Dunwich quand il avait quinze ans, le laissant sur place prendre soin de lui-même. Il ne parle que rarement et seulement à ceux en qui il a confiance, formant ses mots lentement et avec soin. Il subsiste en effectuant de petits boulots dans le coin, balayant la boutique d'Osborn ou travaillant dans la propriété du sieur Whateley. Il dort dans les granges et les remises des villageois généreux qui le fournissent également en nourriture et vêtements de seconde main. Stu pourrait bien connaître plus de choses qu'il n'en laisse paraître, mais les investigateurs auront bien du mal à tirer quoi que ce soit de lui.

Le cimetière de Dunwich

Établi en 1742, ce cimetière a remplacé le vieux terrain d'inhumation sur la colline de la maison communale. Il couvre pratiquement un demi acre de terre et contient les restes de presque tous ceux ayant vécu et perdu la vie dans le village depuis le dix-huitième siècle. La plus vieille pierre tombale est celle de Hattie Bishop et est datée du 15 juin 1742.

Le terrain du cimetière descend à pic le long de la colline au Nord et à l'Ouest, les portions les plus élevées contenant la majeure partie des pierres tombales les plus anciennes. Les tombes les plus récentes garnissent la descente, tandis que la portion la plus basse au Sud-Est, près de Mill Road, là où le sol est marécageux, est réservée aux personnes les plus pauvres. De nombreuses sépultures dans cette zone humide et indésirable n'ont pour signalement qu'un simple bloc de béton, posé sur le sol, sur lequel est peint le nom du défunt.

La plus vieille portion du terrain du sommet de la colline, rarement utilisé de nos jours, est recouverte d'une épaisse couche de ronces, d'arbrisseaux et d'arbustes rampants. Des douzaines de vieilles pierres tombales et de sépultures effondrées peuvent être trouvées au milieu de cet effrayant enchevêtrement, pourrissantes et oubliées. A la limite de cette végétation, sur la crête de la colline, surplombant la pente du cimetière, se trouvent deux mausolées de pierre. L'un d'eux appartient à la famille Whateley, l'autre étant la possession des Bishop. Tous deux datent du début du dix-neuvième siècle et ont été utilisés respectivement jusqu'en 1881 et 1875.

La malédiction de la famille Bishop

Plus intéressant, le mausolée des Bishop contient plusieurs cercueils de métal, scellés avec des joints d'étanchéité et remplis d'alcool. Un certain nombre de mâles de la famille ont adopté cette méthode d'inhumation durant la période comprise entre 1842 et 1860. Les cercueils sont équipés de petites fenêtres rondes en cristal, permettant au visage de chacun des corps d'être clairement visible de l'extérieur. Si un de ces sarcophages venait à être ouvert, les pilleurs de tombes se verraient tout d'abord pratiquement submergés par les puissantes vapeurs alcoolisées, puis terrifiés quand les corps préservés des Bishop se dresseraient, hurleraient et gargouilleraient horriblement, puis tenteraient de grimper hors du cercueil avant de tomber, raides morts. La perte de SAN serait de 1/1D6.

Les Bishop enterrés de cette façon ont passé un pacte avec Nyarlathotep. Avec leurs corps préservés et leurs âmes emprisonnées à l'intérieur, ils sont supposés attendre un « temps futur » non spécifié au cours duquel ils seront ressuscités et pourront mener une vie éternelle. Quand le temps viendra pour le « dieu sous les collines » sans nom d'être réveillé, leurs descendants mâles se rendront auprès de leurs cercueils et, après avoir lancé un sortilège que leur aura appris Nyarlathotep, permettront aux inhumés de changer de corps avec eux. Les malheureux seront alors emprisonnés, mais les Bishop ressuscités seront à nouveau libres. Ils lanceront alors le sortilège permettant de réveiller le dieu sous les collines. Desceller les cercueils force les Bishop à se réveiller alors qu'ils sont encore enfermés dans leur corps empoisonné, empli d'alcool, les conduisant ainsi à une mort rapide bien qu'atroce.

Par delà les deux mausolées se trouvent également un certain nombre de tombes ordinaires, éparpillées autour du cimetière. De forme rectangulaire, elles sont faites de briques et de mortier et se dressent sur près d'un mètre. D'épaisses tables d'ardoise ou de granit portent les noms des défunts. Il y a également quelques tombes aux allures de tumulus, creusées dans les flancs de collines escarpées, accessibles par de petites portes en fer munies de serrures.

Un abri de briques se dresse en bordure ouest du cimetière, un endroit où les outils et l'équipement sont conservés et où les cercueils sont stockés en hiver quand le sol est trop gelé



Stu Giles

Les étrangers

Bien que ce ne soit pas un événement ordinaire, la boutique d'Osborn est l'endroit où il est le plus probable de tomber sur un autre étranger. Les personnes suivantes visitent Dunwich régulièrement, sinon fréquemment, et pourraient aussi bien être rencontrées dans d'autres parties de la municipalité. Les gardiens devraient utiliser ces allochtones avec parcimonie ; on ne se rend pas fréquemment à Dunwich :

Harry Miller, 32 ans : Harry, vendeur de la Compagnie des Brosses Harris, a récemment repris le territoire de ventes d'Aylesbury à son prédécesseur. La communauté de Dunwich est bonne pour une visite annuelle environ, les locaux achetant suffisamment de marchandises pour rentabiliser les cinq jours passés à marcher sur les routes. Harry loge chez Mrs. Hobbes (43), se levant tôt le matin pour arpenter les voies poussiéreuses, s'arrêtant pour faire sa réclame dans chaque ferme qu'il trouve sur son chemin.

Harry est plutôt bavard, et les investigateurs pourront apprendre qu'il a obtenu cette zone l'année passée quand l'ancien vendeur – un certain John Dykes, 37 ans – a mystérieusement disparu lors d'un voyage commercial dans les environs. Les investigations de la police d'état ont révélé une vie de famille pénible et un compte en banque vidé récemment. Sans preuves d'un quelconque crime, elle a conclu que l'homme avait simplement fui pour commencer une nouvelle vie.

Bien que Dykes ait en effet tout préparé pour quitter l'état, il a été volé et assassiné par Temple Potter avant d'avoir pu quitter la ville. Le corps du vendeur est enterré dans une tombe superficielle dans le marais derrière la maison de son meurtrier (917).

Harry Miller est un vendeur doué, avec Baratin à 80 % et Persuasion à 65 %.

Bill Cummings, 29 ans : Cummings travaille pour la Compagnie du téléphone d'Aylesbury, le seul service public s'occupant de Dunwich. C'est un recouvreur de taxes. Son travail l'oblige à rendre visite aux clients en retard sur leurs paiements et soit à percevoir les sommes dues, soit à leur reprendre leur matériel.

L'économie locale étant ce qu'elle est, Cummings rend visite à la municipalité au moins une fois par mois et doit souvent y passer la nuit pour pouvoir effectuer toutes les interventions nécessaires. Il est doté d'une voiture de fonction, une Ford modèle A. Plusieurs fois par le passé, Cummings a eu des problèmes avec un propriétaire furieux. A chaque fois, il a été obligé d'appeler le sieur Whateley à l'aide afin d'obtenir l'autorisation d'entrer dans la propriété. C'est un homme sympathique mais qui suit strictement les règles de la compagnie. Bien qu'une poignée de résidents plus ouverts comprenne sa position, beaucoup le détestent et lui jettent des regards hostiles quand il traverse la rue.


La vieille maison communale

pour pouvoir creuser. Le cimetière est entretenu par les frères Sumpter, Bert et Harold (32), lesquels sont payés par le budget de la municipalité.

Au printemps, quand la neige commence à fondre, quiconque visite le cimetière ne peut s'empêcher de remarquer les bruits déconcertants de gargouillements et de bouillonnements que causent les eaux glissant sous les pierres tombales qui se trouvent au pied de la colline. Les portions inférieures du cimetière deviennent marécageuses à cette période de l'année, et à l'occasion des fragments de bières pourrissantes ou d'autres choses qu'il vaudrait mieux ne pas décrire ressurgissent en surface. Les frères Stumper se hâtent de remettre en terre les terrifiantes protubérances.

La nuit, le cimetière bosselé et recouvert de végétations est le lieu de rassemblement favori des jeunes locaux, un endroit pour se réunir et boire de l'alcool de contrebande chapardé dans les réserves des parents.

La vieille maison communale

Construite en 1712, cette structure pourrissante se tient au sommet d'une petite colline escarpée. Après avoir servi pendant plusieurs années de centre à la communauté, elle resta longtemps inutilisée et le bâtiment paraît aujourd'hui sur le point de s'effondrer. Malgré tout, il est possible que des investigateurs diligents puissent y trouver un vieux bout de papier fournissant un indice sur un des nombreux mystères de Dunwich. La maison communale a été utilisée jusqu'en 1908, date à laquelle les réunions et les archives municipales ont été transférées dans la vieille maison des Bishop sur Dunwich Road.

Les versants entourant la vieille demeure sont couvertes de pierres tombales anciennes, de grandes et minces plaques d'ardoise encore parfaitement lisibles et de petites bornes de grès passablement usées et difficiles à lire. La plus vieille inscription déchiffrable est celle de Henry Hutchins, 12 ans, qui mourut en 1693. La dernière mise en terre a eu lieu ici au printemps 1742, juste avant l'ouverture du nouveau cimetière sur Mill Road.

Le terrain communal

Piteux, recouvert de mauvaises herbes, de buissons laissés sans entretien et d'arbres anciens et tortueux, le terrain communal de Dunwich est victime de décennies de négligence. Une clôture de bois entourait autrefois la zone, mais il n'en reste guère que quelques piquets moisis et des morceaux perdus dans les herbes montant désormais jusqu'aux genoux.

Établi en 1693, le terrain communal servait à l'origine de pâturage détenu collectivement permettant aux colons de faire paître leurs troupeaux dans un endroit central et sûr. Alors que le village grandit, les fermiers commencèrent à s'éloigner du quartier central, et le terrain communal devint un endroit où entraîner la milice et profiter des événements concernant la communauté. Depuis l'effondrement de l'économie de Dunwich au début du dix-neuvième siècle, le terrain n'a plus reçu beaucoup d'attention. Une dépression près du centre du gazon a fini par se remplir d'eau et reste humide tout l'été, fournissant un endroit aux grenouilles et aux moustiques pour se développer. A peine plus haut se dressent les restes d'une gloriette pourrissante dont la peinture a depuis longtemps disparu. La structure est au delà de toute réparation possible.

A la pointe nord du terrain communal, le tronc carbonisé d'un grand chêne peut encore être trouvé. C'est sur cet arbre qu'en 1806 Avern Whateley fut pendu, victime d'une foule de lyncheurs. Insatisfaits par cette exécution sommaire, les vengeurs en colère revinrent quelques jours plus tard brûler l'arbre géant jusqu'aux racines.

1 Abandonné

Longtemps inoccupée, le toit est enfoncé, l'arrière de la grange s'étant complètement effondré.

2 Ezekiel & Elizabeth Harris

29 & 26 ans

Ce couple est en fait un frère et sa sœur, mais la rumeur prétend depuis longtemps que tous deux vivent comme mari et femme.

3 La veuve Wilson

88 ans

C'est une ferme qui n'est plus entretenue et commence à décrépir. La vieille Lady Wilson est sourde comme un pot.

4 Jed & Susan Adams

66 & 63 ans

Mrs. Adams est célèbre pour ses couettes faites main. Elle organise fréquemment des « réunions couettes » à la maison, invitant six ou huit de ses meilleures amies pour une soirée thé et ragots. Une belle couette peut être achetée par des investigateurs pour 4-6 $, selon la taille et le style.

5 Abandonné

Des éléments dans cette maison indiquent une occupation récente. D'autres investigations révèlent que l'endroit est utilisé par plusieurs des enfants du village en tant que « quartier général du club ».

6 Abandonné

7 David & Fanny Harsen

52 & 48 ans

Mrs. Harsen, complètement folle, adore errer le long des routes et des bois près des vieilles usines. Elle effraiera les investigateurs en surgissant soudainement de nulle part, leur hurlant après, babillant des menaces et des avertissements, puis tombant à terre, les maudissant tout en leur adressant des gestes obscènes. Elle restera dans cet état jusqu'à ce que les investigateurs partent ou que son mari embarrassé et se confondant en excuses vienne la ramener à la maison.

8 Brûlé

9 Abandonné

10 Hiram Miller

69 ans

Hiram est un vétéran de la guerre hispano-américaine. Il a été clairon de son régiment et possède toujours l'instrument. Une fois de temps en temps, le vieux vétéran aime se lâcher, invitant les villageois à un réveil en fanfare au petit matin ou, la nuit, aux insomnies que provoquent les plaintes des airs militaires.

11 Joe & Frances Taylor

49 & 44 ans

Joe élève des lapins, les conservant dans sa grange immunisée aux renards et autres belettes. Il vend les meilleurs spécimens comestibles de la vallée, qu'il remet dépecés et préparés pour 50 cents la pièce. Il fait également commerce au marché fermier d'Aylesbury les samedis.

12 Jake & Ellie Farmer

34 & 33 ans

Jake et Ellie ont deux enfants, des jumelles prénommées Martha et Shirley. Les deux filles, âgées de 9 ans, sont muettes et probablement mentalement retardées. Elles ne sont jamais vues l'une sans l'autre. Vêtues à l'identique, elles se promènent dans le village, main dans la main, s'arrêtant pour fixer d'un regard vide les étrangers ou, parfois, le néant lui-même. On raconte qu'elles lancent de cryptiques déclarations qui comportent, selon certains, des présages du futur. Il arrive qu'Irene Place (407) ou Maman Bishop (92) vienne interpréter ces oracles.

13 Abandonné

14 Le vieux Johnson

94 ans

Le vieil homme est aveugle et n'a guère envie de causer avec des étrangers.

15 Bill & Constance Carrier

32 & 29 ans

Le couple partage cette ferme sordide avec ses huit rejetons bien mal éduqués.

16 La veuve McKenzie

66 ans

Cette maison est truffée de vieux journaux, magazines et catalogues remontant au tournant du siècle. Seuls des passages étroits entre les piles précautionneusement entassées permettent d'évoluer dans la demeure. Les


Martha & Shirley Farmer



Willie Talbot

visiteurs doivent faire bien attention : renverser un de ces monceaux de papier demande à toute personne à proximité de réussir un test d'Esquive ou de subir 1D2 points de dégâts de la part d'un objet lourd que Mrs. McKenzie aura distraitement laissé au sommet d'une des piles.

17 Abandonné

18 Clifford & Pastel Hands

29 & 30 ans

Pastel travaille pour le sieur Whateley, lui servant de cuisinière et de gouvernante. Elle a trois enfants, entre 8 et 13 ans, et un mari alcoolique qui ne travaille pas.

19 Roger Bouter

55 ans

Quand il était plus jeune, Roger a perdu sa jambe dans une batteuse. Sans emploi, il occupe cette maison abandonnée, martelant les plancher de bois de sa jambe artificielle.

20 Arthur & William Blount

31 & 28 ans

Les frères Blount travaillent seulement durant les saisons des plantations et des récoltes, vendant leurs services aux fermiers locaux ayant besoin d'aide avec leurs champs. Leurs yeux vacants et leurs lèvres bavantes trahissent leur faible intelligence (INT 5 et 6). Leur travail est aussi mou que leur façon de se comporter, et peu de fermiers les embauchent une seconde fois.

21 Brûlé

Seule reste la cave de pierre de cette demeure, désormais utilisée par certains des voisins comme décharge publique.

22 Bob Taylor

33 ans

Bob n'a qu'un seul bras. L'autre a été perdu dans un accident impliquant un fusil de chasse.

23 Edward & Dorothy Bishop

38 & 32 ans

Ce couple a trois enfants entre 12 et 17 ans. Leur plus vieux fils, Robert, s'est récemment vu intimer l'ordre par le sieur Whateley de s'inscrire sur les listes de l'armée américaine. Il a en effet été pris dirigeant un petit cercle de prostitution qui impliquait deux ou trois filles locales. Le sieur a offert le choix au garçon, l'enrôlement dans le service militaire ou un séjour à Aylesbury pour y être jugé. D'ici deux semaines, Robert partira pour signer à la station de recrutement du centre-ville d'Aylesbury.

24 Sam Jones

47 ans

Sam vit seul. Sa femme, alternativement abusée et négligée, l'a quitté des années auparavant. C'est un alcoolique amer incapable d'aider qui que ce soit, et surtout pas des étrangers.

25 James & Cynthia Allen

34 & 32 ans

Ce couple a quatre enfants, tous souffrant visiblement à différents degrés de problèmes mentaux. Avec un test réussi de Médecine sans malus ou d'Intuition à -20%, un investigateur pourra remarquer l'épaisse peinture pelant de la maison, et la tendance des gamins à en manger les morceaux. L'enduit, lourdement chargé en plomb, est la cause évidente de la condition des enfants. Bien que la plupart des effets soient irréversibles, cesser d'ingurgiter la peinture permettra au moins de ne pas faire empirer leur état.

26 Abandonné

27 Sally Baker

31 ans

Cette malheureuse femme est victime de personnalités multiples. Un test réussi de Psychologie la montre comme étant quelque peu dérangée et excessivement paranoïaque. Un test de Psychanalyse, ou peut-être l'usage d'hypnose et/ou de drogues, permettra à ses autres personnalités d'émerger. Plusieurs d'entre elles appartiennent à d'anciens résidents de Dunwich qui pourraient révéler des secrets à des investigateurs curieux.

28 Morgan & Beulah Bates

39 & 24 ans

Morgan et Beulah vivent dans une maison branlante dans de terribles conditions. La grande cheminée centrale s'est effondrée, et on peut voir le tuyau de fer du fourneau passer au travers d'un trou grossier du mur. Cette réparation de fortune fournit de l'air au petit poêle de fer qui doit désormais servir pour la cuisine et pour le chauffage.

29 Jed Blair

62 ans

Une maison délabrée habitée par un vétéran de la guerre hispano-américaine légèrement mutilé et habitué du magasin général d'Osborn, Jed Blair.

30 Willie Talbot

50 ans

La maison de « Willie l'aveugle », un des habitués du magasin général.

31 Le vieux Allen
86 ans

Hormis le sieur Whateley, Bradford Allen est le seul survivant de la Guerre de Sécession dans la vallée. Il fut un caporal qui servit sous les ordres du premier à la Bataille du Fleuve Pentock. Il n'a qu'admiration pour le rôle vaillant et héroïque que Swayer Whateley joua dans ce combat. Par respect, Allen s'adresse encore au sieur et s'y réfère en tant que « capitaine Whateley ».

32 Harold & Bert Sumpter
61 & 55 ans

Ces frères célibataires partagent une vieille maison de famille croulante dont l'intérieur choque par sa saleté. Tous deux sont plutôt amicaux, pourtant, et ne sont pas rejetés par les villageois. Ils sont payés par la municipalité pour entretenir le cimetière et creuser des tombes quand nécessaire. Ils font également de petits boulots en ville, transportant des ordures ou nettoyant des cheminées. Ils peuvent être vus à l'occasion, couverts de la tête aux pieds de suie noire et collante.

33 Joe & Harriet Osborn
34 & 35 ans

Joe, avec son père gravement mutilé Eliot, est le propriétaire du magasin général d'Osborn. Lui et sa femme ont trois enfants entre 8 et 13 ans. Le père de Joe vit dans une chambre à l'étage. Victime d'une arthrite avancée, le vieil homme quitte rarement ses quartiers et doit être aidé dans tous ses gestes.

34 Peter Crait
44 ans

Peter est célibataire et est un des meilleurs chasseurs du village. Certains disent qu'il a du sang indien dans les veines.

35 Abandonné

Cette maison a été frappée par la foudre il y a plusieurs années et le toit a été pulvérisé. Seuls les murs se dressent encore, bien qu'ils semblent sur le point de s'effondrer.

36 Bedford & Martha Harris
39 & 36 ans

Bedford est le père de six filles. L'aînée a presque 24 ans désormais, et son paternel cherche désespérément des prétendants.

37 Abandonné

38 Everett & Bertha Martin
55 & 52 ans

Mrs. Martin possède un vieux piano droit, un des rares existant de ce côté d'Aylesbury. Elle joue parfois, principalement des airs populaires et des hymnes qu'elle a appris à l'église quand elle était petite. Elle est membre des Croyants depuis près de trente ans et connaît le sortilège de Protection Magique.

Peter Crait
Traqueur

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

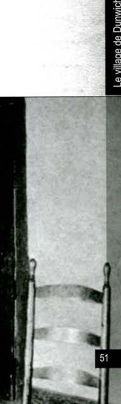
Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Compétences

Discrétion	85 %
Écouter	96 %
Légendes indiennes	55 %
Pister	95 %
Se cacher	99 %
Trouver Objet Caché	90 %

Attaques

• couteau dégâts 1D6+2	85 %
• Fusil cal. 30-06 dégâts 2D6+3	78 %
• Fusil cal. 12 dégâts 4D6	80 %





Marie Bishop

Maîtresse d'école, 32 ans

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	85

Compétences

Bibliothèque	80 %
Comptabilité	75 %
Conduite	45 %
Droit	25 %
Équitation	65 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Persuasion	70 %
Sciences formelles : astronomie	55 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	15 %
- Archéologie	10 %
- Histoire	35 %
Sciences occultes	65 %

Attaques
Aucune hormis les compétences de base

Sortilèges
Appeler l'Homme Cornu, Lier un Ennemi, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire

39 Abandonné

40 Walter Bishop
71 ans

Ce veuf d'un certain âge est un ancien représentant du village qui servit également de nombreuses années en tant que greffier municipal. Père de Marie Bishop (44) et patriarche de la branche intacte de la famille Bishop, Walter possède de larges portions de terres dans la région. Hélas, le vieil homme est devenu sénile et souffre de graves périodes d'amnésie. On le retrouve parfois, errant dans les rues de Dunwich à des heures indues du jour et de la nuit, et pas toujours vêtu. Plusieurs fois, on l'a trouvé traînant près du vieux mausolée familial dans le cimetière. Il se plaint de souffrir de cauchemars mettant en scène un homme lui parlant et lui confiant des secrets, bien qu'il ne parvienne pas à se souvenir de ces derniers à son réveil. Ses biens sont gérés par sa fille, Marie Bishop, principale héritière.

Walter était autrefois membre des Croyants. Plusieurs adorateurs gardent un œil sur lui pour s'assurer qu'il ne trahisse aucun de leurs secrets. S'il devenait un danger pour eux, il devrait être éliminé. Marie Bishop est prête à accepter cette possibilité.

Walter connaît les sortilèges suivants : Appeler l'Homme Cornu, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire.

41 Annie Place
44 ans

Veuve depuis plusieurs années, Annie a l'habitude de ramener de la fête du comté au moins un ruban bleu (NdT : une récompense) chaque année. Ses tartes, confitures et gelées sont insurpassables.

42 John Bishop
42 ans

John est un homme veuf dont la femme est morte trois ans auparavant. Elle fut accidentellement tuée en nettoyant son fusil. Il appartient à une branche plus décrépite de la famille, et des soupçons persistent quand au caractère « accidentel » de la mort de son épouse.

John est des plus doués dans le maniement du .30-06 (Armes à feu 78 %, dégâts 2D6+4).

43 La veuve Ellen Hobbes
59 ans

Mrs. Hobbes possède une petite chambre à l'étage qu'elle serait disposée à louer à deux pensionnaires (50 cents par nuit et par personne). C'est une femme amicale qui adore son canari chanteur, Cheeps.

Si les pensionnaires se mettaient à dos les Croyants, le petit Cheeps pourrait bien devenir la première victime du culte. Il serait retrouvé un matin, son petit cou brisé et son corps minuscule cloué à la porte de Mrs. Hobbes. La vieille femme serait épouvantée et terrassée par le chagrin. Craignant ce que les Croyants pourraient faire par la suite, elle chasserait ses hôtes de chez elle. Si un investigateur évincé réussissait un test de Persuasion avant de partir, Mrs. Hobbes donnerait une explication à ses actions. Même alors, il s'agirait d'une déclaration cryptique, quelque chose n'apportant guère plus aux investigateurs que ce qu'ils savent déjà.

44 Marie Bishop
32 ans

Marie est la maîtresse d'école de Dunwich, enseignant dans une classe mixte d'à peu près deux douzaines d'élèves. Diplômée de Radcliffe, Marie, contrairement à ceux quittant Dunwich, est revenue pour tenter d'améliorer les conditions de vie dans la communauté. Elle est intelligente et autoritaire et, via son rôle en tant que présidente du comité scolaire, participe activement à tous les conseils municipaux. C'est principalement grâce aux efforts de Marie Bishop que Dunwich a vu augmenter ces dernières années les envois de livres de classe et de matériel de la Commission éducative d'état. Contrairement à de nombreux autres habitants, Marie apprécie sincèrement de rencontrer et de parler à des étrangers. Elle est vive, astucieuse et apprécie l'opportunité d'engager une discussion passionnée et cultivée.

En plus de servir dans le comité scolaire, Marie détient également le poste de secrétaire de mairie, une position remplie autrefois par son père, Walter Bishop. Les archives de la municipalité sont conservés dans une salle à l'étage de la maison communale, mais les investigateurs les retrouveront en piteux état. Marie a passé énormément de temps ces dernières années à tenter de classer ces documents, mais la tâche est difficile. En dépit de ses manières apparemment modernes, elle est un membre de longue date et influent des Croyants. D'abord initiée au sein du culte à l'âge de 16 ans, elle est devenue la confidente et la disciple préférée de Maman Bishop (92). Marie a ainsi pu expérimenter certains des effets magiques se trouvant dans la vallée.

Marie Bishop est un des meilleurs contacts que les investigateurs puissent trouver, capable de se révéler d'une grande aide dans de nombreux domaines. S'ils découvrent l'existence des Croyants, et si à travers leurs propres réactions réussissent à se mettre en porte-à-faux avec le culte, c'est Marie qui viendra les trouver et tentera de leur expliquer ce qui se trame à Dunwich. Dans ses efforts pour leur prouver que la secte n'est pas une chose mauvaise, elle pourra aller jusqu'à les amener une nuit sur les collines pour leur montrer ce qu'elle a appris sur les énergies magiques se trouvant dans la vallée. Avec le timing et la concentration adéquats, elle peut en effet transporter des personnes d'un sommet à un autre situé de l'autre côté de la communauté en un clignement d'œil. Elle n'a cependant pas encore appris à voyager dans le sens inverse.

45 Sharon Bates
27 ans

Cette veuve a cinq enfants mal nourris et mal habillés.

46 La vieille Lady Watts
64 ans

Une odeur de pain frais ou de tartes délicieuses assaille les investigateurs s'approchant de cette maison. Mrs. Watts confectionne en effet des petits plats presque tous les jours. Elle accueille les visiteurs dans son tablier, ses mains couvertes de farine blanche. Cette demeure est l'arrêt préféré de Cap Pritchett.

Le logis de Mrs. Watts a été récemment cambriolé. Quelqu'un a volé 11 $ dans sa boîte à cookies.

47 La nouvelle maison communale

Construite en 1722 par Gabriel Bishop, cette maison a servi de résidence à la famille pendant des années et son dernier occupant fut Tracer Bishop. A la mort de celui-ci en 1809, la maison fut léguée à la communauté et a depuis été utilisée pour les réunions municipales annuelles, pour le stockage des archives de la ville et comme salle de classe unique. Le bâtiment est fermé à clef quand il n'est pas utilisé.

Quand l'endroit a été récupéré pour la première fois, un jeu de moules servant à la confection de pièces de monnaie a été découvert dans la cave. Cette trouvaille a mis un terme au mythe du trésor secret des Whateley, lançant la rumeur concernant leur mine secrète.

48 Willy Tubbs
55 ans

Willy est un célibataire endurci. Plutôt jovial, il s'assure un maigre revenu en abattant et en livrant du bois pour certains des villageois.

49 Jerry & Violet Harris
42 & 40 ans

Un panneau usé indiquant « A vendre » orne cette propriété. Quand les investigateurs passent devant ou viennent visiter, ils trouvent une famille occupée à rassembler ses affaires et à les charger dans un camion Ford rouillé.



Le sieur Whateley

84 ans

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	54

Compétences

Baratin	05 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	65 %
Crédit	99 %
Droit	65 %
Équitation	80 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Négociation	85 %
Persuasion	85 %
Psychologie	65 %
Sciences occultes	10 %

Attaques

- Revolver .38 — 75 %
  dégâts 1D10
- Sabre — 65 %
  dégâts 1D8+1+2

Jerry explique qu'il a mis l'endroit en vente depuis près de deux ans maintenant et qu'il n'a jamais trouvé d'acheteur. Il a finalement décidé de tenter sa chance et de partir vers l'Ouest, probablement jusqu'en Illinois.

50 Brûlé

Ce manoir autrefois superbe, construit par Cornelius Bishop en 1804, a pris feu en 1901, provoquant la mort de trois personnes. Ce n'est désormais guère plus qu'une ruine carbonisée, et le terrain est envahi par les arbres.

51 Le sieur Sawyer Whateley 84 ans

Construit en 1747 grâce aux profits des moulins Whateley, ce grand manoir Géorgien est la plus belle maison de la vallée, abritant le sieur Sawyer Whateley (sieur est un titre honorifique généralement donné à un juge ou à un propriétaire terrien fortuné). Le sieur sert de représentant au village, ainsi que de juge de paix. Il était à la tête du comité local lorsque, en 1917, le gouvernement fédéral a mené une enquête sur l'incapacité de la commune à fournir son quota de jeunes hommes aptes au service.

Le sieur possède d'immenses propriétés à travers la vallée. Celles-ci incluent de vastes terres cultivées, ainsi que les ruines de vieux moulins long de la branche nord du Miskatonic. Ses locataires se voient demander un loyer plutôt charitable, et pourtant beaucoup ont du retard dans leurs règlements. Le sieur collecte ce qu'il peut et tente d'oublier le reste.

Whateley est un vétéran décoré de la Guerre de Sécession. En 1863, mentant à propos de son âge, le jeune homme a rejoint le quatrième régiment de volontaires d'Aylesbury où il reçut la charge de lieutenant. Il fut décoré pour sa bravoure après avoir mené la charge dans la bataille du fleuve Pentock et peu après fut promu capitaine. Il fut blessé par la suite à la bataille de Stanton's Hope, quand il reçut la balle d'un rebelle dans la hanche. Il fut ramené par bateau chez lui et la guerre s'acheva alors qu'il était encore convalescent. Le sieur souffre encore de cette vieille blessure – la balle n'a jamais été enlevée – et il marche avec une claudication, partiellement supportée à l'aide d'une lourde canne. En dépit de son âge, le sieur est encore vivace, allant jusqu'à monter à l'occasion son cheval préféré, Jaybel, pour une promenade énergique.

Le sieur connaît bien des secrets sur la communauté, mais n'est pas du genre à parler de sujets d'ordre privé. Le culte des Croyants lui est familier, et bien qu'il ne partage pas leurs croyances, il accepte leur droit de pratiquer la religion qu'ils désirent. Il sait également plus de choses sur l'Abomination de Dunwich qu'il n'est prêt à l'admettre, préférant garder cet événement aussi secret que possible vis-à-vis du monde extérieur.

La demeure du sieur a été cambriolée quelques semaines auparavant. Le coupable n'a pas encore été identifié, et Sawyer clame qu'aucun objet de grande valeur n'a été pris. C'est un mensonge. On a volé dans sa propriété une ancienne ferronnière d'or, un artefact hyperboréen conçu magiquement et gardé depuis longtemps par cette branche de la famille Whateley (voir « Retour à Dunwich », p.144). En fait, la dispute entre les différentes branches au sujet de cet objet n'a provoqué que mort et terreur, finissant par apporter la ruine sur les entreprises familiales autrefois prospères et entraîner l'effondrement de l'économie locale.

Veuf depuis près de vingt ans, le sieur a embauché une villageoise de 29 ans, Pastel Harris, pour lui servir de cuisinière et de gouvernante(18). Red Croft, 49 ans, s'occupe de ses chevaux et de la plupart des travaux d'entretien dans la propriété ; il vit dans une petite pièce au dessus des écuries.

L'écurie du sieur Whateley

Le sieur possède deux chevaux de monte en bonne santé, ainsi que des bêtes capables de tirer son élégante voiture Phaeton à quatre sièges ou bien encore la charrette du manoir. Il est disposé à louer n'importe lequel de ces animaux et de ces véhicules à des investigateurs, à la condition qu'il ait le sentiment de pouvoir leur faire confiance. Des investigateurs portant une lettre d'introduction de la part du professeur Armitage n'auront guère de difficultés à obtenir ce dont ils ont besoin auprès de lui. Le sieur Whateley peut aussi suggérer un endroit où obtenir des montures supplémentaires, et pourrait même proposer de se porter garant des dettes des investigateurs. S'il n'a pas un besoin immédiat de Red, ce dernier pourra être engagé pour conduire une des carrioles pour les personnages.

Red Croft

Homme à tout faire du sieur

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	65 %
Conduite	65 %
Écouter	55 %
Équitation	75 %
Métier : mécanique	60 %

Attaques

- Fouet — 75 %
  dégâts 1D6+2

52 Jeremiah & Jillian Barnes 71 & 68 ans

Deux chênes gigantesques se dressent sur cette propriété et tiennent lieu « d'arbre de mariage » (leurs branches se rejoignent). Si le premier est en parfaite santé, le second est presque mort, ses branches se montrant pourrissantes et cassantes. Jeremiah, en dépit de son âge, est fort et vigoureux. Sa femme, Jillian, est confinée dans son fauteuil roulant, ses membres flétris, son esprit égaré dans les brumes de la sénilité.

53 Thomas Baker 71 ans

Thomas a une petite collection de vieux livres moisis sans grande importance. Depuis que sa vue se détériore, il les trouve de plus en plus difficiles à lire.

54 Tristram & Joanne Whateley, 58 & 41 ans

Tristram est le fils du sieur Whateley et détient la position d'agent de police municipale. Son devoir principal est de déterminer et de collecter les taxes. En vertu de la loi, il se voit doté de pouvoirs de police limités, presque tous les événements nécessitant une intervention sérieuse des forces de l'ordre étant en pratique pris en mains par la police d'état de la proche Aylesbury. Tristram se prépare à hériter de la majeure partie des possessions du sieur Whateley.

55 La veuve Morgan 45 ans

Mrs. Morgan a une chambre à louer, mais n'acceptera qu'un seul locataire dans sa maison. Elle n'est pas repoussante et est à la recherche d'un mari. Sans toutefois se montrer directe, elle saura faire connaître ses intentions à tout investigateur mâle visiblement éligible.

56 Mary Whitlock 35 ans

La veuve Whitlock a six enfants. L'aînée, Ginnie, 15 ans, est enceinte, le père étant un employé de la Fête foraine de Nichol. Ginnie l'a rencontré lors de la fête du comté d'Aylesbury l'année passée.

57 Beatrice & Sarah Gardner, 45 & 42 ans

Ces deux sœurs célibataires servent d'opératrices téléphoniques à la région. Tous les appels en provenance ou en partance de la municipalité passent par le standard installé dans leur maison. Toutes deux travaillent en décalage, se répartissant soigneusement le travail entre 7 h 00 et 20 h 00. Bien qu'elles soient officiellement hors service en dehors de ces heures, elles sont généralement prêtes à établir une connexion tardive pour une personne dans le besoin. Elles considèrent à juste titre les opérations en dehors des heures officielles comme une faveur rendue au demandeur, et les remercier pour leur geste n'est que le strict minimum. Ceux oubliant cette politesse élémentaire pourraient bien avoir du mal à placer un appel par la suite, ou même voir leurs conversations coupées au beau milieu d'une phrase.

Les deux sœurs n'ont aucuns scrupules à écouter les conversations privées des autres. Tout ce que les investigateurs diront au téléphone finira par se répandre dans le village dès l'après-midi suivant.

58 Abandonné

Cette maison vacante a été sécurisée à l'aide de verrous rouillés. Les fenêtres ont été soigneusement recouvertes de planches.

59 Virginia Adams 36 ans

Membre de la secte des Croyants, Virginia profite de sa réputation de traînée du village. Femme vigoureuse et belle, elle est deux fois veuve et a figuré dernièrement dans un certain nombre de problèmes maritaux de la vallée. Le sieur lui a demandé à maintes reprises de mettre un frein à ses appétits sexuels, mais elle l'a jusqu'à présent ignoré. Il ne peut en effet pas faire grand chose pour l'arrêter, Virginia étant une femme à la fois volontaire et égoïste.

Au sein des Croyants, il existe un conflit voilé pour le contrôle qui oppose Virginia et la toute aussi volontaire Marie Bishop. La première est venimeuse et impulsive, et sera toujours la plus prompte à exiger des actions drastiques contre des investigateurs menaçant ou interférant avec le culte.

Virginia a récemment été aperçue rencontrant un étranger dans les bois au nord-ouest du village, un homme sombre qui pourrait être un indien (Région 1). Cet individu est en fait Nyarlathotep sous une de ses nombreuses formes, conjuré ainsi par la magie de la femme. En dépit des avertissements de Maman Bishop, Virginia a continué de rencontrer l'homme sombre, espérant apprendre quelque chose susceptible d'être utilisé contre Marie Bishop. Elle flirte donc avec lui, jouant avec l'idée de s'unir à la créature, bien qu'elle n'ait jusqu'à présent pas franchi le pas. Elle continue de le voir, parfois accompagnée de son dernier prétendant en date, J.B. Monroe (115).

Virginia possède un puissant filtre d'amour, confectionné pour elle des années auparavant par Abigail Conley. Porter ce charme lui permet de lancer un sortilège de Séduction sur une victime mâle de son choix. Cela lui coûte 5 points de magie. Si la victime en question échoue lors d'un test de POU contre POU, il tombe amoureux de la femme, devenant un esclave pratiquement impuissant et à la merci de toutes


Tristram Whateley


Les sœurs Gardner

Virginia Adams

36 ans

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	65 %
Discrétion	75 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Persuasion	55 %
Psychologie	65 %
Sciences formelles : astronomie	20 %
Sciences occultes	75 %
Se cacher	80 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Sortilèges

Appeler l'Homme Cornu, Contacter Nyarlathotep, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Météo Aberrante, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire

Anthony Ames

Simple voleur, 13 ans

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	85 %
Discrétion	85 %
Métier : serrurerie	75 %
Pickpocket	65 %
Se cacher	85 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

ses demandes. L'enchantement dure jusqu'à ce que Virgina y mette un terme ou qu'elle utilise le charme sur un autre. Elle ne peut en effet avoir qu'un seul mâle séduit à la fois.

60 Barry & Anstice Jones

34 & 33 ans

Barry passe la plupart de ses étés à pêcher dans le fleuve. Ce que sa famille ne peut manger, il le vend à ses voisins.

61 Ben Jones

71 ans

Benjamin est à la retraite et est le père de Barry Jones.

62 Terrence Cahill

55 ans

Buveur de whisky frelaté et joueur de dames, Terrence est un joyeux glandeur et un collectionneur de ragots et de rumeurs concernant Dunwich. Il est souvent vu en train de traîner près du magasin d'Osborn.

63 Horace & Mabel James

73 & 44 ans

Mabel, la fille d'Horace, est une vieille fille à la triste figure, obligée de s'occuper de son alcoolique et semi-invalide de père. Sa vie est faite de déceptions et de misères perpétuelles.

64 Abandonné

65 Allen & Harriet Ames

36 & 35 ans

Les Ames ont une chambre à louer pour 40 cents la nuit, suffisamment grande pour deux investigateurs. Le fils de la famille, Anthony, âgé de 13 ans, est un voleur chronique qui a déjà dérobé un objet ou deux à presque tous les voisins. Il est récemment entré dans la demeure de Mrs. Watts (46) et a pris 11 $ dans sa boîte à cookies. Les suspicions ont commencé à se tourner en direction du garçon, mais il n'a encore été ni attrapé, ni accusé. Il dissimule soigneusement sa cagnotte dans une maison déserte de l'autre côté du village (80). Anthony est actuellement en train d'envisager de cambrioler le magasin d'Osborn.

Il est concevable que les investigateurs puissent trouver un usage pour les compétences du garçon. S'ils passent la nuit dans sa maison, ils pourraient apprendre les penchants kleptomanes de l'enfant en découvrant au petit matin la disparition d'un objet de valeur.

66 William Carder Morgan

55 ans

Alcoolique confirmé, Morgan souffre de démence et d'hallucinations. Des hurlements terrifiés sortent parfois de sa maison mais ses voisins, connaissant la véritable cause de ces perturbations, les ignorent généralement.

67 Abandonné

68 Lemuel & Julie Whateley

28 & 27 ans

Le jeune Lemuel est grand, fort, habité par une disposition plutôt bourrue, et sans grande intelligence. Il a longtemps rêvé de posséder l'or des Whateley, bien qu'il n'ait jamais rien fait pour l'obtenir. Il est actuellement de mèche avec Amos Whateley (plaignant dans l'affaire engagée contre l'université Miskatonic).

Lem tentera de garder un œil sur les investigateurs, les suivant autour du village et questionnant les habitants sur ce que les étrangers leurs auront demandé. Il rapportera tout ce qu'il apprendra à Amos Whateley. Lem méprise son cousin, Tristram Whateley. A la mort du sieur, Tristram sera en position d'hériter de toute sa fortune. Lemuel s'imagine que si quelque chose devait arriver à son cousin, il deviendrait l'héritier logique. Si les choses tournent mal avec ses plans d'obtenir l'or des Whateley, il tentera d'assassiner Tristram et sa femme, se plaçant ainsi en position d'héritier apparent de la fortune familiale.

69 Bob & Carey Streeter

34 & 32 ans

La fille de ce couple, Becky, âgée de dix ans, a disparu en octobre 1925 alors qu'elle était partie faire une course au magasin d'Osborn. L'événement n'a jamais été résolu, bien que Tristram Whateley et le sieur aient tous deux interrogé Wilbur Whateley.

70 Abandonné

71 Jeanne & Sarah Kelly

67 & 63 ans

Ces deux sœurs célibataires ont vécu ensemble toute leur vie. Sarah, la plus jeune et toujours la plus belle, est confinée dans un fauteuil roulant, impotente et prise entièrement en charge par sa sœur aînée, Jeanne. Celle-ci s'occupe sans plaisir de ses responsabilités, toujours furieuse au sujet d'un petit ami qui lui fut volé par sa sœur des décennies auparavant. Elle tourmente donc l'invalide, refusant parfois ses demandes d'aide et négligeant ses besoins.

Un investigateur pourra trouver ici une chambre libre pour 50 cents la nuit, mais le pensionnaire devra supporter de pénibles soirées en compagnie des deux sœurs querelleuses. Il pourra entendre leurs voyages tardifs jusque dans les toilettes extérieures, accompagnés de cris, de complaintes, et de lourds claquements de portes.

Dans un futur proche, Sarah mourra après être accidentellement tombée dans les escaliers

avec son fauteuil roulant. L'incident pourrait avoir lieu au cours d'une nuit où l'investigateur dormirait dans la maison.

72 Carter & Mary Jackson
49 & 43 ans

Les Jackson sont terrifiés par les Croyants et épouvantés par les terribles pratiques qu'ils leurs attribuent. Bien que la famille sache qu'aider des étrangers les mettrait en danger, des investigateurs poursuivis par des adorateurs en colère pourront trouver refuge chez elle. Ils les accepteront et les enjoindront à d'impuissantes prières sensées les protéger de ces forces des ténèbres dont le souffle est sur leurs nuques. Ce sont des disciples du ministre du culte, Simon Teeples (422). Les Jackson ont une chambre de plus pouvant être louée pour 35 cents la nuit. Les investigateurs pourront rester pour le dîner et seront invités à dire les grâces.

73 James Johnson
56 ans

Une partie du toit de cette maison a brûlé, exposant l'étage en dessous aux éléments. Johnson a scellé l'escalier et n'occupe désormais que le rez-de-chaussée.

74 Tag Miller
61 ans

C'est un vieux gentleman sénile qui vit seul, le dernier de son nom. Si un investigateur se lie d'amitié avec Tag, le vieil homme offre de lui montrer sa « collection de famille ». Cachées dans une boîte à cigares, chacune enveloppée dans son propre bout de tissus, se trouvent au moins vingt oreilles humaines, séchées, momifiées, certaines d'entre elles ne ressemblant plus qu'à des boules brunes et ridées. Tag dit que ce sont là des souvenirs de personnes de sa famille aujourd'hui décédées. La tradition des Miller de conserver une oreille des êtres chers remonte au début du dix-neuvième siècle.

Tag est étrange mais inoffensif. Si l'investigateur ne montre pas une évidente admiration pour sa collection, il heurte la sensibilité du vieil homme. C'est que ce dernier ne la montre pas à n'importe qui !

75 Jébel Frye
55 ans

Frye est le charpentier du village. Bien qu'il soit plutôt doué dans son métier, il ne fait guère plus qu'effectuer des réparations de fortunes dans les maisons et fabriquer les cercueils grossiers et bon marché utilisés pour enterrer les morts de Dunwich.

76 Abandonné

Cette maison a été renversée et soufflée par le vent, son toit reposant à même le sol.

77 Ellie Kramer
40 ans

Ellie est une veuve avec quatre enfants. Un panneau de bois usé sur la porte de devant indique qu'elle sait lire les lignes de la main (prix : 25 cents). Elle interprètera ses lectures pour faire plaisir aux investigateurs, mais informera les Croyants de ce qu'elle aura réellement trouvé en examinant le futur des personnages.

Sortilèges : Appeler l'Homme Cornu, Détecter un Enchantement, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire



Lemuel Whateley

Fauteur de troubles local

APP	08	Prestance	40 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	33

Compétences

Athlétisme	50 %
Discrétion	60 %
Écouter	65 %
Équitation	45 %
Pickpocket	45 %
Pister	45 %
Se cacher	55 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base



Tucker Jones



Douglas Carrier



J. Thomas Snyder

78 Abandonné

79 Tucker Jones
62 ans

Cet homme sert de croque-mort, de vétérinaire et de médecin officieux à Dunwich. Bien qu'il n'ait pas fait renouveler sa licence d'état depuis des années, il est encore consulté par la plupart des villageois quand ceux-ci sont malades ou blessés. C'est un homme prudent, soigneux et, contrairement aux docteurs d'Aylesbury, prêt à accepter des légumes ou un poulet en paiement de ses services. Il s'occupe de presque chaque corps enterré dans le cimetière du village et signe les certificats de décès, bien que sa signature n'ait aucune valeur légale. Tucker a hérité sa position de son père, Phillip, qui était aussi un médecin à moitié formé.

Tucker a des journaux personnels remontant jusqu'à 1846, d'abord tenus par son père puis par lui-même. C'est ce qui se rapproche le plus de dossiers médicaux à Dunwich, contenant des informations qui pourraient se révéler utiles comme l'enterrement des Bishop dans des cercueils remplis d'alcool, les monstrueuses naissances et autres bizarreries.

Compétences : Médecine 80 %, Premiers Soins 89 %, Psychologie 80 %

80 Abandonné

Cette maison paraît déserte, mais un test de Trouver Objet Caché suite à l'examen de la porte de la cave révèle des traces d'activité récente. Anthony Ames, ce petit voleur (65), utilise en effet le sous-sol pour cacher son butin. On peut y trouver actuellement une boîte contenant les 11 $ volés à la maison de Mrs. Watts, ainsi que d'autres objets appartenant à divers habitants.

81 Douglas & Betty Carrier
51 & 48 ans

Douglas est le forgeron de Dunwich. Il gagne sa vie en ferrant des chevaux, en faisant des cerceaux pour les roues des carrioles et en fabriquant des parties métalliques. Il est également devenu plutôt doué en réparation d'automobiles et de moteurs. Lui et sa femme sont tous deux des Croyants.

Douglas possède une charrette et un unique cheval bien charpenté. S'il n'a pas besoin d'eux pour aller ferrer des chevaux, Carrier pourra les louer à des investigateurs pour 5 $ la journée.

Douglas a Métier : électricité à 35 % et Métier : mécanique à 75 %. Il connaît également les sortilèges suivants : Appeler l'Homme Cornu, Détecter un Enchantement, Protection Magique.

82 La vieille verrerie

Ce bâtiment délabré date de 1712. Construit à l'origine par Absalom Whateley, la manufacture de verre a été opérationnelle jusqu'en 1788. Le terrain dévasté derrière est jonché de cendres et de morceaux de verre scintillants. Le sieur Whateley possède désormais la propriété.

83 Josh & Felicity Harris
38 & 31 ans

Une musique grésillante peut parfois être entendue en provenance de cette maison. Le couple possède en effet un gramophone Victrola actionné à la main et une petite collection de disques de cire.

84 Les ruines Bishop

Ces restes sont ceux de la plus vieille maison du village. Avant 1700, John Bishop la construisit en utilisant certaines des premières planches sorties de la nouvelle scierie. Tout ce qui reste de la structure est sa cave de pierre et son énorme cheminée centrale.

85 Ferme abandonnée

Connue sous le nom de « demeure du vieux Whitney », cette maison est vide depuis le suicide par pendaison de son dernier propriétaire, dix ans auparavant. Des rumeurs disant l'endroit hanté se sont lentement répandues à travers le village. L'histoire est complètement fausse et n'est que le produit d'enfants à l'imagination hypertrophiée.

86 J. Thomas Snyder
66 ans

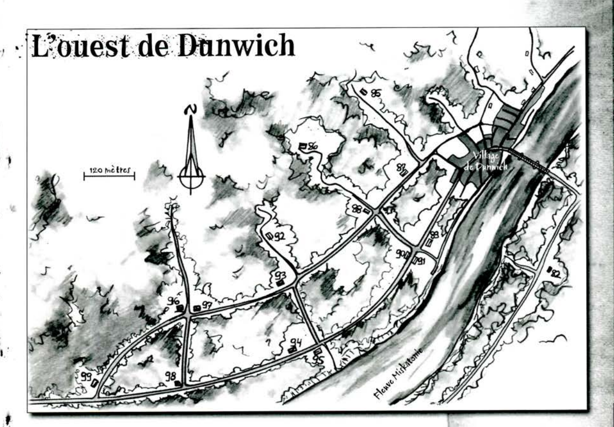
Des panneaux « Entrée interdite » sont postés tout autour de cette maison et de la propriété qui l'entoure. Si un investigateur s'en approche sans permission, le vieux fermier sort par la porte de devant et lui balance un coup de son vieux fusil calibre 12 chargé au gros sel. Le premier tir passe au dessus de la tête de l'intrus, mais le second est ajusté considérablement plus bas. Les dommages au gros sel sont identiques à ceux du fusil à une portée de 5 mètres. Au delà, ils ne causent que 1D3 points de dégâts extrêmement douloureux. Snyder n'a pas l'intention de tuer qui que ce soit. Il veut juste qu'on le laisse tranquille.

Arme : fusil de chasse calibre 12 à 65 %, dégâts 4D6.

87 Abandonné

88 Abigail Conley
72 ans

Les enfants des environs appellent cette vieille femme édentée « la sorcière ». Son corps courbé et son visage ridé ne font que renforcer cette image. Abigail est membre des Croyants mais est inactive depuis longtemps, ayant été condamnée par le reste du culte. Deux ans auparavant, elle a été accusée d'utiliser ses pouvoirs pour intimider et harasser une famille



locale, faisant tourner le lait et rendant les champs stériles (432). Craignant que ses actions ne finissent par attirer des ennuis au culte, elle a été bannie du groupe, puis menacée par certains de ses membres, y compris Maman Bishop. Bien qu'elle ait mis un frein à ses activités, elle a depuis refusé de participer aux cérémonies des Croyants. C'est une femme furieuse et amère qui nourrit encore de la haine contre ses anciens camarades.

Abigail voit les investigateurs comme un moyen potentiel pour retourner au sein des Croyants. Elle tente de passer auprès d'eux pour une vieille femme inoffensive craignant les actions des étranges adorateurs habitant Dunwich. Elle accuse les Croyants de toutes sortes de crimes haineux et tente de les lier aux événements entourant l'Abomination. Elle dit que Maman Bishop est la meneuse du groupe et que cette vieille sorcière pousse les autres à sacrifier des enfants au sommet des collines où ils organisent leurs célébrations. Abigail est même prête à donner des noms.

Ces dernières années, l'esprit de la vieille femme a commencé à vaciller et elle a développé une étrange phobie, une peur irrationnelle des boules à sorcières en verre teinté que certains habitants suspendent aux portes et aux fenêtres. Supposées protéger les lieux de ces créatures maudites, elles sont en fait totalement inefficaces mais Abigail se voit néanmoins incapable d'en approcher une.

Si Abigail continue de causer des ennuis aux Croyants ceux-ci agiront rapidement pour l'éliminer. Retrouvée morte chez elle, sa chute sera établie comme étant due à une cause naturelle, quand bien même un poison subtil concocté par Irene Place (407) en aura en vérité été responsable.

89 Jeremiah & Carolyn Barnett, 47 & 42 ans

Ce couple a deux garçons adultes et une fille de 14 ans appelée Becky. Cette dernière est gravement retardée. On peut souvent la voir traînant dans le village et elle en est actuellement au milieu de sa troisième grossesse. Des rumeurs attribuent la paternité à l'un ou l'autre des garçons du coin, bien que le nom du père de la petite soit parfois murmuré. Comme lors des deux fois précédentes, Becky ne portera pas l'enfant à terme. Personne ne sait ce qu'il advient de ses rejetons.

90 Cap Pritchett 46 ans

Cap travaille pour le gouvernement fédéral en tant que postier desservant les lointains habitants de la vallée de Dunwich. Cinq jours par semaines, il charge sa carriole de lettres provenant du magasin d'Osborn, avant d'aller les livrer dans les fermes les plus éloignées. La tournée rurale d'un même endroit a lieu une fois par semaine ; Cap a en effet divisé la municipalité en cinq zones différentes, chacune d'entre elles pouvant être arpentée en l'espace d'une seule journée. Quand il planifie ses trajets il doit prendre en considération le nombre de fois où il doit s'arrêter et discuter voire prendre une tasse de café et peut-être la part de tarte aux pommes qui va avec.

Abigail Conley

72 ans

APP	07	Prestance	35 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	30

Compétences

Baratin	75 %
Discrétion	80 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Sciences de la vie : pharmacologie	35 %
Sciences formelles : astronomie	25 %
Sciences occultes	60 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Sortilèges

Appeler l'Homme Cornu, Estropier un Animal, Instiller la Peur, Lier un Ennemi, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique.

Cap Pritchett

Postier

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	62

Compétences

Baratin	35 %
Comptabilité	35 %
Conduite	75 %
Équitation	55 %
Persuasion	70 %
Science humaines : histoire	45 %
Sciences occultes	08 %
Trouver Objet Caché	65 %

Attaques

• Revolver .38 — 45 %
dégâts 1D10

Cap est une personne amicale et serviable, fier de son statut d'employé gouvernemental et loyal envers ses devoirs. En raison de la nature de son travail, il sait pas mal de choses sur ce qui se passe dans la municipalité – il arrive que des lettres s'ouvrent en tombant par terre. Le respect naturel de Cap pour la vie privée des autres est plus que contrebalancé par son amour des ragots. Certaines des choses qu'il voit et entend lui donnent matière à préoccupation et il pourrait être une bonne source d'informations pour les investigateurs. Cap ne va nulle part en dehors du village sans son bon vieux revolver .38.

91 Basil Tubbs
66 ans

Tubbs aime à se voir comme l'homme à tout faire du village. Il semble savoir comment réparer à peu près n'importe quoi – du moins est-ce la façon dont il se dépeint. En tous cas, il fait au moins de son mieux.

Compétences : Métier : mécanique 55 %

92 Maman Charity Bishop
120 ans et plus

On pense que la femme qui vit dans cette petite ferme moisie est le plus vieil habitant vivant de la vallée. Sensée être âgée de plus de 120 ans, Maman Bishop mène son existence seule, s'aventurant rarement plus loin que le porche de l'entrée où elle aime passer les jours les plus chauds de l'été, assise au soleil. On raconte que personne n'en sait plus sur Dunwich, sur son histoire et ses gens, que la vieille mère Bishop.

La femme est presque aveugle à cause de la cataracte, mais elle peut percevoir le monde comme autant d'ombres en mouvement. Son sens de l'odorat et de l'ouïe se sont développés dans des proportions anormales. La maison est plutôt bien entretenue, en dépit de l'infirmité de sa propriétaire. Les investigateurs pourraient apprendre plus tard que cela est dû aux efforts des citoyens qui donnent du temps et de la sueur pour maintenir l'endroit en état. Il n'est pas clair en revanche si cette aide est apportée par respect envers la vieille femme ou par peur. Des personnages cherchant de l'aide se verront conseiller d'amener à Maman Bishop un petit cadeau. Sans cela, la vieille femme refusera de parler de quoi que ce soit de plus important que le temps qu'il fait. Un nouveau châle ou un peu de poisson frais sera vu comme une offre des plus généreuses.

Maman Bishop est le membre le plus ancien des Croyants, et bien qu'elle soit trop vieille pour participer aux cérémonies des collines, elle est encore celle qui est la plus respectée. Peu de décisions sont prises sans l'avoir consultée au préalable. C'est un juge avisé du comportement des investigateurs, et elle pourra les aiguiller ou les perdre selon son bon vouloir. Les personnages ayant appris l'existence des Croyants et se montrant sincèrement amicaux envers eux recevront toute l'aide possible de la vieille dame. Ceux qui haïssent ou craignent le culte seront constamment dupés par ce qu'elle leur dira. Elle ne laissera jamais transparaître ce qu'elle sait de leurs motivations, jouant toujours le rôle de la vieille femme sénile et naïve.

Dans la pénombre des confins de la maison, les investigateurs pourront trouver la bibliothèque décrépite de John Bishop, transmise à travers des générations familiales. Maman Bishop ne leur permettra d'accéder à cette collection que si elle est convaincue de leur sincérité, et même alors leur imposera probablement des restrictions.

Marie Bishop visite régulièrement la maison et y passe de nombreuses heures à explorer la vieille bibliothèque. Maman Bishop lui accorde ainsi implicitement sa confiance, aussi la maîtresse d'école pourrait-elle de son côté introduire les investigateurs auprès de la petite vieille mystérieuse.

Maman Bishop est un des rares Croyants à avoir jamais rencontré et parlé avec la forme de l'Homme Noir de Nyarlathotep. Bien qu'elle ne voie pas cette entité comme maléfique, elle reconnaît le danger qu'impliquent des transactions avec une telle force. Depuis qu'elle a pris le rôle de leader du groupe en 1833, elle n'a cessé de décourager toute interaction avec l'homme sombre des bois.

« Ce n'est pas un dieu mauvais. C'est un dieu de savoir, prêt à vous enseigner tout ce que vous voulez connaître. Il n'aurait à offrir à une bonne personne que des bonnes choses, mais n'apporterait que des choses mauvaises à une mauvaise personne. Hors quel homme peut prétendre ne pas avoir de mal en son âme ? Il est pire qu'un dieu mauvais. C'est un dieu qui s'en moque. »

Certains Croyants ont appelé ce dieu par le passé, et Jacob Whateley était certainement l'un d'entre eux. Presque tous ont connu une fin atroce. Mais Nyarlathotep n'a pas été contacté depuis l'époque de la direction active de Maman Bishop. Elle a toujours découragé cet acte dangereux.

Elle sait que Virginia Adams (59) communique avec l'entité et la rencontre quelque part en dehors du village. Maman Bishop a averti la femme des conséquences possibles de ses actions, mais sent bien que cela ne découragera guère la sorcière impulsive.

93 Abandonné

94 La veuve Annie Smith
39 ans

Le mari de cette femme est mort dix ans auparavant dans un accident de chasse. Depuis cet événement, elle a vaillamment tenté d'élever ses sept enfants de la meilleure façon possible. Quand des investigateurs arrivent, trois des plus jeunes gamins sont dans la cour de devant, occupés à écraser laborieusement des grenouilles captives à l'aide d'un bâton ruisselant.

95 Peter & Abigail Benson 35 & 35 ans

Peter, Abigail et leurs trois enfants sont tous des chrétiens baptisés. S'installant dans la vallée deux ans auparavant, ils furent choqués de découvrir l'existence d'une secte religieuse étrange et secrète connue sous le nom de Croyants. L'extérieur de leur maison est orné de quantités d'objets religieux sensés tenir à l'écart les adorateurs habités par Satan qui résident dans les environs. Une demi-douzaine de boules à sorcières de différentes couleurs sont suspendues aux fenêtres et aux portes. Les Benson ont peur des étranger, mais venir d'un autre lieu que Dunwich joue en la faveur des investigateurs.

Peter a déjà vu certains des Croyants célébrer leurs rites impies au sommet de Johnson Mountain et danser nus au milieu des cercles de pierres, à la lumière d'un immense feu de joie.

96 Jason & Rebecca Horn 47 & 38 ans

Le grand-père de Rebecca, Samuel Patterson, 92 ans, vit avec la famille. Le vieillard est terriblement sénile et passe la plupart des jours chauds assis sur un rocking-chair sur le porche de devant. Approché par des étrangers, le vieux Sam se montre terrifié et se met à hurler comme si on l'assassinait. Si les investigateurs continuent d'avancer, il tente de se lever de son fauteuil, tombe et se casse la hanche. Ses cris de terreur et de douleur ramènent le reste de la famille des champs et granges voisins. Ils n'en tiendront pas rigueur aux étrangers – le vieil homme fait ce genre de choses régulièrement – mais si Sam est blessé, ils seront tout de même passablement retournés.

97 Abandonné

98 Charlie Holloway 73 ans

Ce vieil homme ne parle jamais, à personne. Ses cheveux sont complètement blancs. Selon la rumeur, ce serait là le résultat de quelque chose qu'il aurait vu des années auparavant, au sommet de la Colline du Sorcier. Seule la psychanalyse peut le sortir de sa coquille.

99 Walter & Sylvia West, 65 & 62 ans

La zone industrielle

Cette gorge étroite, presque totalement impropre aux cultures ou aux habitations, demeure abandonnée. Les moulins sont sombres et déserts. Les roues à aubes reposent, brisées, dans le silence. L'air est empli du grondement constant des chutes de la branche nord du fleuve Miskatonic.

La zone industrielle fut développée à l'origine en 1696 quand Jeremiah Whateley construisit le premier moulin à aubes de Dunwich. Les constructions se poursuivirent à un rythme constant, culminant en 1806 avec la mise en chantier d'une grande scierie à quatre lames et deux roues. Mais l'entreprise était vouée à subir une rapide tragédie et à fermer quelques années plus tard, précipitant le déclin de Dunwich.

M1 Ferme abandonnée

M2 Résidence du superviseur

Cette grande maison à un étage est abandonnée, seulement occupée par une famille de ratons-laveurs. La demeure servait de logis au superviseur des usines et était située de façon à ce que ce dernier puisse être rapidement contacté en cas de problèmes.

M3 Remise à équipement

Cette grande remise était utilisée pour stocker les outils et les pièces de rechange. La double porte en bois repose, brisée, sur le sol. Certaines pièces de remplacement peuvent encore être trouvées ici, notamment une lame de scie rouillée de près de 2,5 mètres de long.

M4 La scierie de 1806

Il s'agit là de la plus grande structure de toute la vallée de Dunwich. La scierie comportait pas moins de quatre lames coupantes entraînées par deux roues à aubes jumelles. Construite sur le site de la première scierie Whateley, l'entreprise ferma en 1808, à peine deux ans après son ouverture. Plusieurs garçons, explorant l'usine avant son ouverture officielle, furent assassinés de la plus horrible des façons : ils furent en effet apparemment immobilisés et coupés en deux comme de longues bûches.

Les Whateley des collines furent suspectés, et quelques jours plus tard, Avern Whateley fut pendu par une foule en colère. L'usine ouvrit en dépit de la tragédie, mais les ouvriers commencèrent bientôt à se plaindre de cauchemars, plusieurs finissant par partir. Après deux années, la famille Whateley, incapable d'embaucher de nouveaux travailleurs, ferma l'usine, cadenassant ses portes pour toujours.

Quiconque passe la nuit dans la scierie rêve de l'horrible crime. Les dormeurs voient les enfants, immobilisés par quelque sortilège magique, lentement coupés en deux par les horribles dents de la scie. Faire l'expérience de ce cauchemar coûte 1/1D4 points de SAN.

M5 Le vieux moulin à grain

Construite en 1748, cette structure a remplacé le moulin originel bâti en 1696. L'usine a broyé les céréales et le grain de la communauté jusqu'à ce que l'effondrement de l'économie locale la fasse fermer au milieu du dix-neuvième siècle.



Maman Bishop

120 ans et plus

APP	09	Prestance	45 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	28	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	08
Santé Mentale	62

Compétences

Mythe de Cthulhu	18 %
Négociation	85 %
Persuasion	70 %
Psychologie	80 %
Sciences de la vie : pharmacologie	45 %
Sciences formelles : astronomie	45 %
Sciences occultes	75 %
Secrets de Dunwich	75 %

Attaques

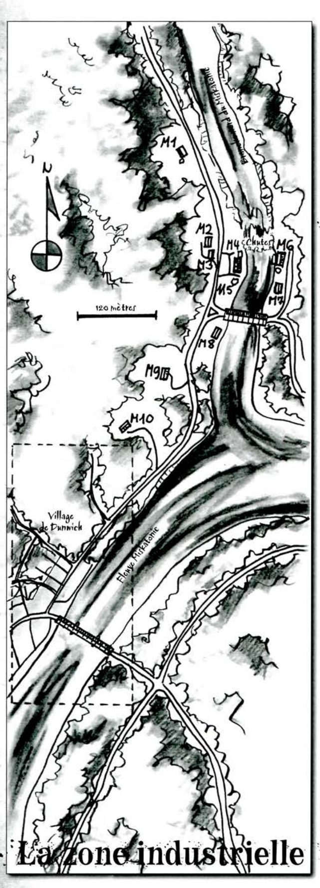
Aucune hormis les compétences de base

Sortilèges

Appeler l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Contacter Nyarlathotep, Flétrissement, Guérison Immédiate, Infliger la Cécité, Instiller la Peur, Lier un Ennemi, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Météo Aberrante, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire, Signe de Voor

La bibliothèque de Maman Bishop

De nombreux documents et volumes anciens traitant de l'occulte sont présents ici, y compris un tome du Mythe, le *Liber Ivonis*, et plusieurs journaux intimes tenus par John Bishop entre les années 1689 et 1746. Ces journaux contiennent quantités de secrets, surtout concernant les Croyants, ainsi que des informations sur les actions de Jacob Whateley et de ses nombreux disciples.



M6 La vieille scierie

La vieille scierie a été construite en 1791. Elle n'a qu'une simple lame qui était entraînée par une petite roue à aubes. Elle était supposée continuer sa production en conjonction avec sa sœur cadette construite en 1806. La production combinée des deux entreprises devait apporter un nouveau degré à la prospérité économique du village. Le vieux moulin fut fermé quelques années après l'échec de la grande scierie de 1806. Y réside actuellement le corps pourrissant du vieux sorcier Whateley, déterré par le dément Curtis Whateley (502) et caché ici dans l'attente du temps où les astres seront propices.

Le corps déterré

Il ne reste pas grand chose de la carcasse du vieil homme, essentiellement des os liés ensemble par une chair sèche et filandreuse. Le bâton étrangement gravé du sorcier Whateley est placé sur ses genoux, et une ferronnière d'or orne son front, maintenue en place par plusieurs vis de bois. L'amulette est de conception hyperboréenne. Voir le corps coûte au spectateur 1/1D4 SAN.

De plus, le Fils de Yog-Sothoth sent l'intrusion des investigateurs et anime le corps, le faisant chanceler sur ses pieds, prêt à attaquer à l'aide d'un sortilège mortel. Perte de SAN 1/1D6+1.

Les investigateurs peuvent désactiver le corps en enlevant l'amulette que Curtis Whateley a vissée sur son crâne. Une fois la pièce ôtée, le cadavre s'effondre et se transforme en poussière. La chose préfèrera attaquer les investigateurs à l'aide de ses horribles sortilèges, les repoussant suffisamment longtemps pour pouvoir s'enfuir et se cacher. Elle n'a d'autre volonté que de survivre jusqu'à l'heure où elle devra rappeler le Fils de Yog-Sothoth.

M7 Ruines du moulin à fouloir

Ce bâtiment, construit en 1709, a été utilisé pour transformer des vêtements grossiers en pièces plus durables. Il cessa toute opération en 1786. Depuis lors, il s'est lentement dégradé pour finir en ruines.

La ferronnière d'or

Forgé dans l'ancienne Hyperborée, cet instrument magique a le pouvoir de ressusciter les morts. Les défunts revenus ne sont cependant que partiellement vivants : ils ne respirent pas, ne mangent pas, ne boivent pas. Les squelettes régénèrent leur chair après un certain temps mais un personnage ramené ne ressemblera, au mieux, qu'à un corps vieux de plusieurs jours. La volonté du sujet étant affaiblie, son POU est diminué d'un quart, et les mort-vivants ainsi ressuscités deviennent généralement les servants ou les esclaves de la première personne leur adressant la parole après leur retour à la vie. Néanmoins, le corps se voit accorder un test quotidien sous Volonté -20 %, une réussite lui permettant de briser ses chaînes. Si la ferronnière venait à être enlevée, le corps tomberait rapidement en poussière.

Le corps de Noah Whateley

CON	20	Endurance	99 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	25	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouv	7
Impact	0
Points de Vie	15

Attaques

• Poigne broyante 75 %
dégâts 2D8*

Armure : 6 points ; de plus, le corps est immunisé à la plupart des armes**

Santé mentale : 1/1D6+1

Sortilèges

Appeler l'Homme Cornu, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Contacter une Divinité / Nyarlathothep, Estropier un Animal, Invoquer/Contrôle un Byakhee, Invoquer/Contrôle un Vampire Stellaire, Flétrissement, Infliger la Cécité, Instiller la Peur, Malédiction de la Récolte, Météo Aberrante, Prédiction, Protection Magique, Mauvais Œil, Sortilège de Mort, Terrible Malédiction d'Azathoth

* une fois qu'une victime est touchée par la poigne, elle encaisse 2D8 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle se libère en réussissant une opposition de FOR contre FOR.

** Les balles et les autres armes pouvant empaler ne lui font aucun dégât. Les instruments contondants n'infligent qu'un seul point de dégâts. Les armes coupantes ou tranchantes font des dégâts normaux, mais doivent dépasser l'armure. Le corps pourrait brûler à condition que de grandes quantités de chaleur lui soient appliquées ; il n'est pas naturellement inflammable. Enfermer la chose dans un bâtiment en feu, la faire exploser avec de la dynamite ou la découper en petits morceaux sont les moyens les plus efficaces de la détruire.

M8 Moulin brûlé

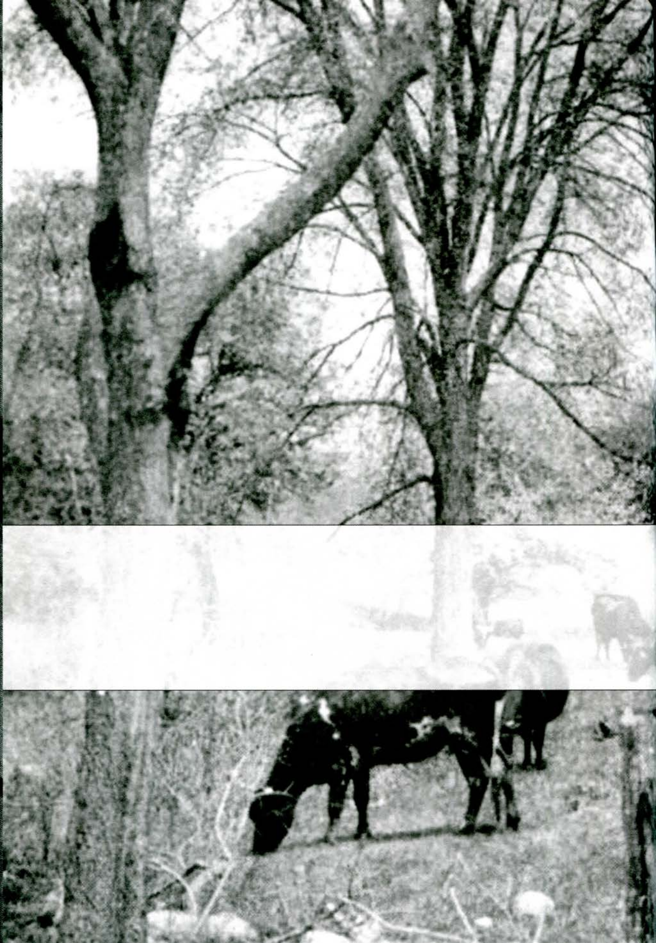
Il s'agit là du premier moulin à grain de Dunwich, construit par Jeremiah Whateley en 1696. Il fut abandonné après que le nouveau fut construit en 1748. En 1801, il prit feu et brûla presque jusqu'aux fondations. La cave en ruines est tout ce qu'il en reste.

M9 Ferme abandonnée

M10 Ferme abandonnée

Billy Prescott, quinze ans, se cache ici depuis deux semaines. Sévèrement battu par son père tant de fois qu'il en a perdu le compte, il a fui de sa demeure (419) sous le coup du désespoir. Ne sachant ni quoi faire ni où aller, il s'est caché ici, dans cette maison en piteux état, durant tout ce temps, vivant de restes de nourriture trouvés dans les décharges entourant la municipalité.





Le guide des environs de Dunwich



Le guide des environs de Dunwich

Les arbres en bordure de forêt semblent bien trop grands... les champs cultivés se font étonnamment peu nombreux et désolés... les sommets sont trop ronds, trop symétriques pour émettre une quelconque impression de confort...

-H.P. Lovecraft

Région 1 : la Crête séparatrice

L'ensemble de cette région est escarpée, rocailleuse et, au sud de la Crête séparatrice, peu propice aux cultures. La crête est la particularité géologique la plus proéminente et la plus élevée de la zone, séparant de fait les communautés qui sont situées de part et d'autre. Les habitants se trouvant au sud de la crête proviennent essentiellement des vieilles familles de Dunwich. Ceux au nord sont arrivés bien plus tard, la plupart provenant d'Aylesbury ou du New Hampshire.

Ces gens-là n'ont presque rien à voir avec Dunwich ou avec ceux qui y vivent. Ils commercent avec Aylesbury, et mêmes leurs téléphones sont connectés à une ligne séparée.

101 Alvin & Anne Beam
41 & 36 ans

Ce couple a perdu un enfant en avril 1926 et a accusé lourdement et longuement Wilbur Whateley d'avoir commis ce crime odieux. Ils ont plus tard changé de ton, après avoir reçu une visite de celui-là même qu'ils désignaient. Certains disent que le couple s'est tu après avoir été payé avec l'or des Whateley. D'autres racontent que l'être maudit menaça la vie des deux fermiers.

102 Jeremy & Catherine Beam
39 & 29 ans

Jeremy est le frère d'Alvin Beam. Il a surpris la conversation entre Wilbur Whateley et Alvin, et la menace que le premier a faite à son frère. Respectant la vie privée de ce dernier, Jeremy n'a jamais révélé avoir eu connaissance de la conversation.

103 Abandonné

Cette ancienne ferme tombe en ruines. Si la cave est explorée et si un test de **Trouver Objet Caché** est effectué, un tas de vêtements ensanglantés peuvent être trouvés derrière une pierre branlante du mur. La famille Beam pourra identifier les habits comme appartenant à Ruth Michaels, la femme de l'ancien propriétaire de la ferme, Chad Michaels. Cette famille a fait ses bagages et est partie sept ans auparavant, bien qu'en y repensant personne ne se souvienne d'avoir vu Ruth partir. L'excavation du sous-sol permettra de déterrer le squelette pourrissant de la femme. Son époux a quitté l'état depuis et ses déplacements se révèleront impossibles à tracer.

104 Le vieux Dan Hunter
66 ans

Le vieux Dan est un des chasseurs et des pisteurs les plus expérimentés de la vallée. Il est le père de Bill et Bob Hunter.

Armes : fusil .30-06 à 83%, dégâts 2D6+4 ; fusil de chasse calibre 12 à 90 %, dégâts 4D6.
Compétences : Pister 99 %, Trouver Objet Caché 98 %.

105 Bill & Betty Hunter
43 & 35 ans

Derrière cette maison, visibles depuis la route, se trouvent les ruines d'une grange ayant récemment brûlé et n'ayant laissé que de la terre et des morceaux de bois calcinés. A l'intérieur de la maison, deux membres de la famille, Bill et son aîné, récupèrent encore des terribles blessures qu'ils ont reçues dans l'incendie. Ils vivront, mais porteront de terribles marques leur rappelant toujours leur accident.

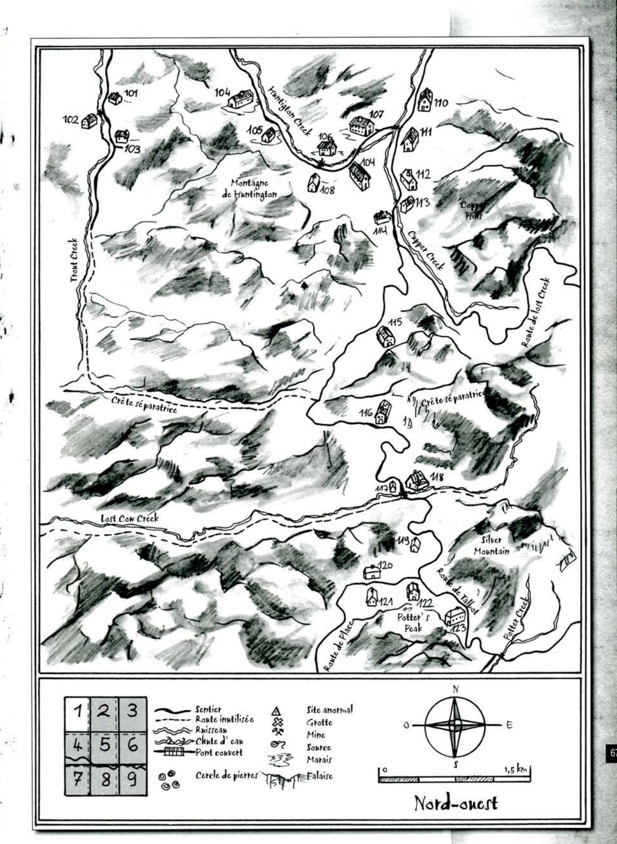
Des rumeurs disent que J.B. Monroe (115) aurait été vu dans le coin peu avant que le feu ne se déclare.

106 Barry & Margaret Hobbes
31 & 30 ans

107 Bob & Mary Hunter
33 & 31 ans

108 Will & Sybil Montgomery
36 & 33 ans

Bob et Mary s'occupent d'une ferme bien entretenue et raisonnablement prospère. Une Ford usée de seulement sept ans est garée


101
102
103
104
105
106
107
104
108
110
111
112
113
114
Huntington Creek
Montagne de Huntington
Trout Creek
Copper Creek
Route de Lost Creek
115
116
117
118
Crête séparatrice
Crête séparatrice
Lost Cow Creek
119
120
121
122
123
Silver Mountain
Route de Talbot
Potter's Peak
Potter Creek
Route de Place
1 2 3
4 5 6
7 8 9
Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d'eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise
N
O
E
S
0
1,5 km
Nord-ouest



J.B. Monroe

Mauvaise graine

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	33

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	30 %
Conduite	30 %
Discrétion	85 %
Mettre le feu	85 %
Se cacher	85 %

Attaques

• Bagarre 80 %
dégâts 1D3+2

dans la cour de devant. Leur fille de 13 ans, Jeannie, a récemment été sujette au somnambulisme. Plusieurs fois, elle a été retrouvée errant dans la vallée, au sud de la Montagne d'Huntington, près du Bosquet aux Druides. Son père l'a trouvée là-bas, une fois ; elle était seule, mais parlait comme si elle se trouvait au milieu d'une conversation avec quelque présence invisible et inaudible. Elle semblait encore endormie.

Il n'est rien que les Hunter n'aient tenté pour stopper les séjours somnambuliques mensuels de la jeune fille, y compris une visite au Dr Houghton d'Aylesbury. Jeannie ne se souvient de ces expériences que comme des fragments d'un rêve. Elle mentionne parfois avoir parlé à « l'homme sombre des bois ».

C'est dans ce même endroit que Virginia Adams (59) a rencontré Nyarlathotep dernièrement. Le dieu sombre, sentant la proche présence de la jeune fille sensible des Montgomery, l'a appelée depuis l'autre versant, tentant de la séduire à l'aide de son pouvoir et de sa connaissance. Virginia est totalement ignorante des tentatives du dieu pour piéger l'adolescente.

109 Harvey & Sheryl Grant
28 & 26 ans

Cette ferme est marqué « A vendre » et est ainsi depuis presque deux ans.

110 Clint & Hannah Barnes
39 & 37 ans

Mrs. Barnes souffre d'une maladie de peau avancée, son visage étant devenu si atrocement ravagé qu'un investigateur surpris par elle perdrait 0/1 points de SAN.

Hannah n'a jamais vu de docteur. Un personnage réussissant un test de **Médecine** parvient à identifier son affliction plutôt banale. Un second test lui permet de rédiger une prescription apportant à la femme – et à son époux – son premier moment de soulagement depuis des années. Des améliorations commenceront à apparaître après 10-14 jours. Le couple en sera extrêmement reconnaissant.

111 Bill Johnson
32 ans

Veuf avec quatre enfants, Bill attribue à tord à Wilbur Whateley le meurtre irrésolu de sa femme quatre ans auparavant. La jeune Shelley a été attaquée, violée et assassinée dans un champ à moins d'un kilomètre de chez elle. Le véritable coupable est Temple Potter (917).

112 Art & Marilyn Garson
44 & 44 ans

Ce couple possède une paire de chiens, de grands animaux avec du sang de mastiff dans les veines. Tous deux sont loyaux envers la famille et attaquent quiconque lève la main en direction de leurs maîtres. Chaque chien a huit points de vie.

Armes : Morsure 80 %, dégâts 1D4+1 plus empalement. Si une blessure n'est pas infligée au chien le round même où il parvient à mordre, il maintient sa prise, infligeant 1D4+1 points de dégâts supplémentaires au round suivant. Il ne relâchera sa victime qu'après avoir été blessé ou sur ordre d'un des membres de la famille.

113 Sam & Jeanine Rawson
35 & 31 ans

La vieille pommeraie jouxtant la maison a été presque entièrement détruite par l'incendie de l'année passée. Il ne reste plus rien d'autre que des troncs calcinés. J.B. Monroe a été accusé d'avoir provoqué le drame, mais aucun procès n'a été intenté contre lui.

114 Abandonné

La ferme se dresse à trois-cents mètres de la route, au sommet de la pente raide d'une colline recouverte d'une véritable forêt de vignes grises, noueuses et tortueuses, restes d'un vignoble planté là des années auparavant par un entrepreneur de Dunwich. L'expérience fut un échec, et l'individu finit par quitter la région. Laissées sans entretien, les vignes se sont d'abord répandues avant de mourir.

115 John & Helen Monroe
43 & 39 ans

La famille Monroe vit dans une zone isolée, loin de leurs voisins du Nord et du Sud. Si le couple est avec ses quatre enfants plutôt décent, il y a quelque chose de terriblement pourri dans leur fils aîné, J.B., 21 ans. Depuis sa tendre enfance, le garçon n'a fait que passer d'un crime à un autre. Dernièrement, il s'est vu intimer l'ordre par le sieur Whateley de se tenir à l'écart du village et le vieil homme a même menacé d'appeler la police d'état s'il revoyait le garçon à Dunwich. Diverses mutilations de bétail et incendies criminels lui ont été attribués, mais, craignant des représailles, personne n'a encore osé pousser l'accusation jusque devant la justice. Même les parents de J.B. vivent dans la terreur que celui-ci puisse un jour se retourner contre eux.

J.B. a récemment fait la rencontre d'une villageoise de Dunwich, Virginia Adams (59). La femme s'est mise à fréquenter la région au cours des derniers mois, rencontrant dans le Bosquet aux Druides Nyarlathotep sous sa forme de l'Homme Noir. J.B. l'a accompagnée une ou deux fois dans ses réunions, et bien qu'il craigne instinctivement la mystérieuse entité, il ne peut s'empêcher d'être mené par le bout du nez par la séduisante Virginia. Si celle-ci n'a encore révélé aucun des secrets des Croyants à son amant, elle a tout de même l'intention de l'utiliser dans sa lutte pour prendre le contrôle du culte ; J.B. pourra tomber ou non dans la toile tissée par la sorcière.

116 Abandonné

Cette ancienne ferme est construite sur le versant d'une colline escarpée. Les pilotis supportant l'avant de la bâtisse se sont partiellement enfoncés, la faisant se pencher en avant selon un angle des plus déconcertants.

Des investigateurs pourraient souhaiter explorer l'endroit, mais les restes des fondations de la maison ne peuvent supporter que 30 points de TAI cumulés. Si d'avantage de personnes investissent la demeure, les pilotis finissent de s'effondrer, précipitant la bâtisse en bas de la colline. Des investigateurs piégés à l'intérieur doivent alors effectuer des tests d'Agilité pour pouvoir rester sur leurs pieds. Ceux qui échouent tombent au sol et subissent 1 point de dégâts.

La maison glisse jusqu'en bas de la colline sur à peu près 50 mètres avant de s'arrêter au bord d'une petite falaise dans laquelle elle finit par chuter sur près de 4 mètres avant de s'effondrer sur un sol jonché de pierres. Les investigateurs ont 3 rounds pour s'échapper de la bâtisse, ce qui nécessite de leur part un test réussi d'**Athlétisme** afin de pouvoir passer par une des petites fenêtres de l'arrière, tandis que la maison tape et rebondit le long de la pente. Ceux ayant été jetés à terre doivent passer au moins un round à se remettre sur leurs pieds, ce qui ne peut être accompli qu'en réussissant un test d'**Agilité**. De plus, en sautant par une des fenêtres, un personnage doit réussir un test d'**Athlétisme** ou subir 1D3 points de dégâts. Quiconque est piégé dans la maison au moment où celle-ci tombe de la falaise subit 2D6+2 points de dégâts.

117 George & Ellie Judson 38 & 34 ans

Ce fermier a une propriété des deux côtés de la route, résultat de l'acquisition par George d'une terre appartenant autrefois à feu son frère. Ce dernier, Lawrence, périt avec sa femme et leurs trois enfants dans l'incendie de leur maison deux ans auparavant. Les rumeurs locales racontent que George est celui qui provoqua l'incendie.

Les Judson ont deux enfants : Robert, 12 ans, et Lisa, 10. Il y a deux ans de cela, la nuit de l'incendie, Robert a vu son père revenir discrètement par l'arrière de la maison quelques minutes avant que les flammes n'apparaissent de l'autre côté de la route. Le garçon n'a jamais rapporté à personne ce qu'il a vu.

118 Ferme brûlée

Autrefois se trouvait là la ferme de Lawrence Judson ; le feu dévastateur d'il y a deux ans n'a laissé rien d'autre qu'une cave en ruines et une cheminée massive en briques. La famille qui vivait ici a été entièrement anéantie.

119 Amos Whateley 49 ans

Amos est le seul occupant de cette ferme décrépite. Depuis que sa femme l'a laissé il y a quatorze ans, il vit ici en solitaire. C'est un homme immense, mauvais, tout juste capable de lire et d'écrire. Récemment, il a réussi à poursuivre l'université Miskatonic pour demander le retour des livres prélevés dans les possessions de feu Wilbur Whateley. Il anticipe actuellement le retour de ces volumes, croyant que quelque part à l'intérieur se trouve la source de l'or des Whateley.

Amos possède un alambic qu'il cache dans les bois derrière sa maison. Il se fait un peu d'argent en vendant du whisky frelaté. Bien que ce ne soit pas le meilleur alcool de la vallée, sa liqueur est bon marché et buvable. Il faut amener son propre cruchon et payer 50 cents le litre pour les gars du coin, 1 $ pour les étrangers.

Le frère d'Amos, Seth (123), vit juste en amont de la route, mais les deux hommes ne se sont pas parlé depuis des années. Leur que-

Amos Whateley

49 ans, chercheur d'or illettré

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	28

Compétences

Baratin	45 %
Discrétion	50 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	30 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	75 %




Statue hyperboréenne

relle date d'il y a dix ans et tourne autour d'une tentative d'acquisition de terrain qui a mal tourné. Leur mise de départ fut perdue, mais Seth croit qu'Amos n'a jamais effectué le paiement initial et a gardé l'argent pour lui. Bien qu'Armitage craigne le pire, Amos ne sait rien des actions de Wilbur Whateley. Il n'a porté plainte et demandé le retour des livres que parce qu'il croit que ceux-ci contiennent le secret de l'or des Whateley. Il pense que l'université tente également de retrouver le trésor, et considère leur offre de racheter la bibliothèque pour la somme astronomique de 1000 $ comme une preuve de leur duplicité. Les craintes d'Armitage, en ce qui concerne Amos Whateley, sont infondées. Une fois que cet individu apprend la venue des investigateurs en ville ainsi que leurs intentions, il refuse de parler avec eux. Il passe alors un arrangement avec Lem Whateley (68) pour garder un œil sur leurs déplacements dans le village, et en informe avec répugnance son partenaire, Temple Potter (917).

Amos préférerait pourtant ne pas avoir à traiter avec Potter, mais celui-ci connaît un secret le concernant. Amos et le père de Temple, Matthew Potter, étaient autrefois des compagnons de beuverie. Une nuit, pratiquement ivre mort, Whateley confessa à son camarade que sa femme ne s'était pas vraiment enfuie mais qu'il l'avait tuée après une dispute à propos d'un dîner. Il l'enterra dans des fondations de ciment qu'il versa quelques jours plus tard, puis lança la rumeur disant qu'elle était partie. Temple a appris le secret d'Amos de la bouche de son père emprisonné et s'en est servi pour faire pression sur lui, d'abord pour partager l'or des Whateley, désormais pour fournir un alibi à ses deux cousins.

Si le secret d'Amos venait à être révélé, il craquerait, se rendant à la police ou se donnant la mort. Dans tous les cas, la disposition de la bibliothèque de Wilbur Whateley serait à nouveau laissée au sieur Whateley qui rendrait les livres à l'université Miskatonic.

120 Casimir & Helena Hobrowski, 39 & 38 ans

Ce couple d'immigrés s'est rendu dans le Massachusetts peu avant la Guerre mondiale, achetant cette ferme avec le peu d'argent qu'ils transportaient. Autrefois propriété de Walter Bishop, celle-ci fut mise en vente après que son unique fils rompe les ponts avec son père et se rende dans le Midwest. Casimir et Helena ont d'abord beaucoup souffert, mais à force de travail, ils ont fini par réussir. Ils ont aujourd'hui cinq enfants, âgés entre 6 et 18 ans.

Derrière la maison se trouve une statue de pierre brisée. Les Hobrowski ne savent rien sur cet objet, ni la raison de sa présence ici. Elle mesure près de un mètre cinquante de haut et dépeint une créature femelle ailée. Sa tête et ses bras sont manquants. Un test de **Sciences de la terre : géologie** révèle que la statue est en basalte, et un test de **Mythe de Cthulhu** indique qu'elle est de confection hyperboréenne. Trouvée pendant qu'il labourait un champ, elle fut placée là il y a longtemps par un membre de la famille Bishop.

Le vieux terrain d'inhumation des Bishop se trouve près de cette ancienne statue. On peut trouver une douzaine de tombes dans cette zone abandonnée aux plantes. Le corps de Christian Bishop est enterré là, dans un cercueil scellé et rempli d'alcool comme ceux se trouvant dans le mausolée familial du cimetière du village. La pierre tombale de Christian est datée de 1858.

121 Calvin & Rita Black 44 & 40 ans

Calvin et Rita sont presque de nouveaux arrivants à Dunwich, vivant ici depuis moins de vingt ans. Leur ferme appartenait autrefois à un des Whateley à demi-dégénérés. Un petit terrain d'inhumation ayant appartenu à l'ancienne famille se trouve derrière la maison, à moitié dissimulé derrière de grandes herbes sauvages.

122 Sally Whateley 35 ans

Sally est la sœur des deux frères Whateley en froid, Amos et Seth (119 et 123). Veuve depuis cinq années suite à la mort de son mari de la grippe hivernale, elle se retrouve à élever trois enfants à elle toute seule. Elle parle encore avec ses deux frères et refuse absolument de se laisser entraîner dans leur vieille querelle. Sally est disposée à héberger un homme de temps à autres, mais fait payer 2 $ son hospitalité.

123 Seth & Charlotte Whateley 43 & 41 ans

Seth est le jeune frère d'Amos Whateley (119). Les deux hommes ne se sont pas parlé en dix ans, depuis une dispute à propos d'argent que les deux auraient investi dans quelque propriété près d'Aylesbury. Amos était chargé des négociations quand ces dernières échouèrent et quand l'avance de 200 $ fut soi-disant perdue. Seth avait avancé la moitié de cette somme et croit encore qu'Amos a récupéré le dépôt pour le mettre tout simplement dans sa poche.

Si les investigateurs lui rendent visite durant le jour, Seth est hors de la maison, occupé à labourer ou à installer une clôture. Ils rencontrent donc sa femme, Charlotte, et leurs deux plus jeunes enfants. Charlotte est amicale et invite les étrangers à entrer tout en envoyant l'aîné des deux gamins dans les champs pour ramener son père. Vingt minutes passent avant que Seth ne se présente ; entre temps, les investigateurs peuvent s'assoir et discuter avec sa femme. Charlotte aime avoir de la compagnie et si un test de **Persuasion**, de **Négociation** ou de **Baratin** est effectué par un des personnages, elle finit par s'ouvrir à eux.

Elle sait qu'Amos possède une distillerie, mais elle est suffisamment maligne pour ne pas le dire à des étrangers. A part cela, elle est disposée à parler d'à peu près n'importe quoi concernant son beau-frère. Elle ne l'apprécie guère, et est tout à fait prête à croire toutes les mauvaises choses qu'on pourra lui raconter à son sujet.

Seth finit par arriver, et bien qu'il soit lui aussi poli envers les étrangers, il se montre bien plus réservé. Il est particulièrement pudique et n'engage aucune conversation sur des sujets « d'ordre familial ». Si Seth réalise que la bouche de Charlotte n'est pas restée fermée, son attitude envers les investigateurs se rafraîchit. Il n'est pas très content de voir que des étrangers ont tiré profit de son absence pour soutirer des informations à sa femme, et à moins d'un test de **Psychologie** réussi, leur demandera de partir. En cas de succès, il restera calme, mais refusera tout de même d'aborder des sujets d'ordre privé.

Le bosquet des druides

Ce bosquet sombre, empli d'arbres sauvages, est blotti dans une petite vallée, sous la face sud d'Huntington's Mountain. Dans une clairière ouverte et entourée de vieux chênes imposants se trouve un unique monolithe de pierre, grossièrement taillé et mesurant près de deux mètres cinquante de haut. Sur le tronc des gigantesques arbres sont gravés des visages humains horriblement distordus.

Un investigateur réussissant un test de **Sciences occultes** ou de **Sciences humaines : anthropologie** reconnaît là un bosquet druidique consacré à l'adoration d'une de leurs plus sombres divinités. Un test de **Mythe de Cthulhu** indique que l'endroit est dédié à Nyarlathotep. Bien que les visages aient été gravés des siècles auparavant, leurs traits sont encore aussi clairs et précis que le jour où ils furent créés.

J.B. Monroe a été longtemps fasciné par cet endroit, et il a l'habitude d'y venir au moins une fois par mois. Il apporte des chats capturés qu'il torture et écorche lentement avant d'éclater leur crâne et de répandre leur cervelle sur le monolithe de pierre. C'est ici qu'il a rencontré Virginia Adams (59) pour la première fois, celle-ci utilisant de son côté le Bosquet des Druides pour contacter l'Homme Noir. Appeler l'Homme Noir en ces lieux coûte 10 points de magie. Le sortilège fonctionne 90 % du temps.

Le bosquet des druides





Silas Bishop

Région deux : les sources de soufre

Cette zone sauvage, pratiquement inhabitable se trouve tout au nord du village. C'est de là que la branche nord du Miskatonic émerge pour la première fois, devenant ensuite une importante voie fluviale avant de finalement rejoindre le fleuve à proprement parler. Les hauteurs les plus importantes de la région comprennent les montagnes Green, Prescott, Cromlech, Bear et Sulfur.

Il y a peu d'habitations dans la région, mais certaines remontent au début du dix-huitième siècle. Les résidences situées un peu plus loin sur les collines sont de construction plus récente, mais la plupart ont été abandonnées. Les routes de Talbot et de Lost Creek sont, dans des conditions favorables, praticables par la plupart des automobiles. Les routes non entretenues, en revanche, sont pleines de dépressions et de nids de poules. Seul un camion ou un autre véhicule suffisamment haut peut traverser ces voies sans encombre et pendant un certain temps sans tomber en panne.

Une tribu d'indiens Abenaki a autrefois vécu dans la zone, résidant dans une vallée étroite au sud de Green Mountain. Le Dr Warren Rice de Miskatonic, un des associés d'Armitage, est expert sur le sujet. Des pointes de flèches et d'autres reliques peuvent souvent y être trouvées.

201 Elam & Nancy Hutchins 35 & 32 ans

Elam est le jeune frère de Will Hutchins (434) et le fils de Sam Hutchins (433). Croyant, il fut longtemps un ennemi de Wilbur Whateley mais n'osa jamais entreprendre quoi que ce soit contre ce dernier. Wilbur tira une fois sur le chien d'Elam, un Collie appelé Jack, et le tua en essayant de provoquer un affrontement. Le propriétaire préféra sagement ne pas répondre.

Elam possède la capacité naturelle de provoquer des grincements et des gémissements dans les pièces de bois autour de lui. Blagueur, il utilise parfois son talent pour embrouiller les escrocs de la ville venus lui rendre visite.

Sortilèges : Estropier un Animal, Mauvais Œil, Rêve Prémonitoire.

202 Silas & Anstiss Bishop 62 & 51 ans

Silas est un Croyant à qui il est arrivé de négocier avec la branche dégénérée des Whateley. Une fois, des années auparavant, il a vu le petit Wilbur et sa mère Lavinia courant nus le long de Sentinel Hill. Il connaît quelques-autres des secrets de cette famille. Silas est cependant très méfiant envers les étrangers.

Sortilèges : Lier un Ennemi, Mauvais Œil, Météo Aberrante, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire.

203 & 204 Le clan des Wilson/Dunstable

Ces deux familles isolées sont voisines, leurs fermes respectives étant situées à courte distance l'une de l'autre. Le clan consiste en deux familles qui au fil des années se sont croisées à tel point qu'il n'y a aujourd'hui plus aucun espoir de parvenir à en faire un arbre généalogique précis. Faisant partie des personnes les plus dégénérées qu'on puisse trouver dans la vallée, elles sont néanmoins inoffensives si on ne vient pas les déranger.

En tout, presque vingt personnes vivent dans ces deux fermes inconfortables et crasseuses, y compris une douzaine de petits enfants sales et sans éducation – la plupart n'ont même jamais été jusqu'au village. La majorité du clan a les yeux qui louchent et l'allure douteuse, et plusieurs montrent des traits distinctement mongoloïdes et des sourcils en pente.

Leur intelligence moyenne est dangereusement basse (6-9) et un couple d'individus se montre encore plus stupide. Les deux familles sont dirigées par Mabel Duristable, 56 ans, matriarche à poigne encadrant les pratiques répugnantes du groupe.

Si des fonctionnaires du comté venaient à apprendre l'existence de ces familles, des arrestations massives seraient immédiatement pratiquées, et les plus vieux membres seraient condamnés et mis en prison. Les enfants seraient séparés et placés dans des centres d'état.

205 Ferme brûlée

Cette maison a brûlé il y a plusieurs années, résultat d'un incendie provoqué par des membres du clan Wilson/Dunstable. Les anciens propriétaires avaient commis l'erreur de se plaindre de certaines de leurs habitudes, les menant à croire qu'ils préviendraient le comté si cela ne cessait pas au plus tôt. Après l'incident, les plaignants sont partis et on ne les a plus vus ni entendus depuis.

Bear Mountain

Avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, un investigateur se tenant au pied de Bear Mountain peut apercevoir une grotte sur la face nord de la montagne. C'est la demeure d'un grand ours noir lequel, s'il venait à être acculé par des personnages y entrant, les attaquerait sauvagement. Il est capable de frapper soit avec ses deux griffes soit avec une griffe et une morsure chaque round.

Un terrain d'inhumations

Le long de la rive nord de Panther Creek, une partie du sol a été arrachée à la colline, révélant certains ossements. Une exhumation soigneuse permettra de mettre à jour le squelette presque complet d'un indien, ainsi que quelques pointes de flèches et autres reliques. Un test de **Sciences humaines : anthropologie** identifiera les artefacts comme d'origine Abenaki.

Ours noir

Adulte mâle

CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	24	Puissance	99 %
TAI	24	Corpulence	99 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Mouv	16
Impact	+6
Points de Vie	20

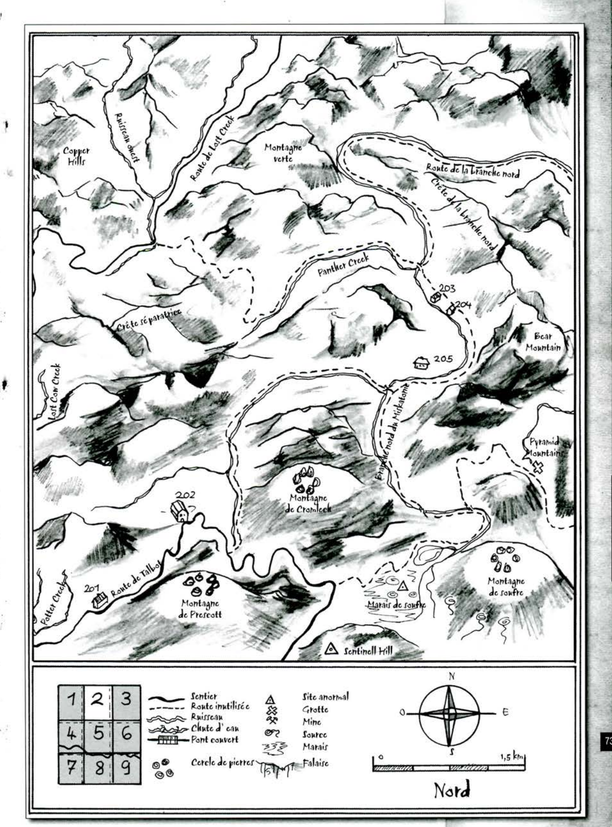
Compétences

Athlétisme	60 %
Écouter	45 %
Pister	65 %

Attaques

- Morsure — 35 %
  dégâts 1D10+6
- Griffes x2 — 45 %
  dégâts 1D6+6

Protection : 4 points de fourrure et de tendons


Ruisseau ouest
Route de Lost Creek
Copper Hills
Montagne verte
Route de la branche nord
Crête de la branche nord
Panther Creek
203
204
Crête séparatrice
Bear Mountain
205
Lost Cow Creek
Branche nord du Miskatonic
Pyramid Mountains
202
Montagne de Cromleck
Route de Talbot
201
Potter Creek
Montagne de Prescott
Montagne de soufre
Marais de soufre
Sentinell Hill
1 2 3
4 5 6
7 8 9
Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d'eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise
N
O
E
S
0
1,5 km
Nord

La panthère noire

CON	12	Endurance	60 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	15	Corpulence	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Mouv	18
Impact	+2
Points de Vie	15

Compétences

Athlétisme	85 %
Discrétion	90 %
Se Cacher	80 %

Attaques

• Morsure dégâts 1D10+2	35 %
• Griffes x2 dégâts 1D6+2	55 %
• Labourer dégâts 2D6+2	80 %

Protection : 1 point de fourrure

Quiconque retirera des reliques de la zone deviendra hanté par des rêves où une personne se mettra à le suivre furtivement. Chaque matin, l'investigateur devra faire un test de **Santé mentale** (0/1). Les songes continueront sans relâche jusqu'à ce que les reliques soient remises là où elles ont été trouvées.

Les sources de soufre

Situées sur la face ouest de Sulfur Mountain, ces trois sources fournissent une eau chaude et hautement chargée en soufre. Le liquide se rassemble dans deux grandes dépressions ayant pris naturellement une forme de coupelle, avant de s'écouler dans les marais en bas de la montagne. Ces eaux ont depuis longtemps la réputation de posséder des propriétés médicinales, et de nombreux locaux se rendent sur place pour se tremper dans les cuves.
Tout investigateur se baignant dedans pendant au moins trois heures se voit soigné de 1 point de dégâts de meurtrissures et de muscles tendus. Ce traitement peut être utilisé efficacement seulement une fois par jour, et ne peut rien contre les brûlures, les plaies ouvertes, les maladies ou les poisons. Avec un test réussi de **Santé mentale**, une personne se relaxant dans ces eaux pendant trois heures regagne également 1 point de Santé mentale.

Les marais de soufre

Ce grand marécage est ainsi nommé en raison de la constante odeur de souffre qui règne dans la zone. L'eau est si saturée qu'à certains endroit du bord des cristaux jaunes ont commencé à s'accumuler.
Plusieurs fois par semaine, le marais éructe de ses profondeurs une grande bulle de gaz pestilentiel. Bien que celui-ci se disperse rapidement, il arrive qu'un groupe d'oiseaux ou qu'une autre créature soit brusquement absorbés. Les humains sont autorisés à **opposer leur CON au VIR de 8 du gaz**. Les investigateurs qui parviennent à résister sont pris de nausée et de faiblesse mais récupèrent entièrement en 1D3 heures. **Ceux qui échouent subissent 1D6+2 points de dégâts** et perdent tous leurs sens ; leur récupération prend 1D3 jours.

Panther Creek

L'endroit tire son nom du lion des montagnes qui y fut tué par un tir de George Sumpter en 1713. Des récents témoignages à propos d'un grand chat ont fait se demander aux autochtones si le carnivore absent depuis longtemps n'avait pas fait pas son retour en Nouvelle Angleterre.

L'animal récemment aperçu est, en fait, une véritable panthère noire, échappée d'un petit cirque voyageant à travers le New Hampshire quelques années auparavant. Le propriétaire du cirque, craignant des répercussions légales, n'a jamais signalé l'évasion et a simplement continué son chemin. Cet animal puissant à la fourrure noire a vécu d'un régime à base de faune locale, agrémenté d'un mouton ou d'une vache occasionnels. Il se déplace librement entre le New Hampshire et le nord du Massachusetts. Son antre est actuellement une grotte bien dissimulée dans la face sud de Green Mountain où il dort la journée avant d'aller chasser la nuit. Les investigateurs pourront tomber sur ses traces ou même sur une de ses victimes (la carcasse ensanglantée d'un mouton assassiné, suspendue dans un arbre à près de neuf mètres du sol, aura de quoi les surprendre).

Un test réussi de **Sciences de la vie : zoologie** ou **histoire naturelle** identifie les empreintes comme celles d'un léopard ou d'un autre grand félin de même ordre, déterminant au passage qu'il ne s'agit ni d'un lion des montagnes ni d'un couguar. A moins que la panthère ne soit acculée, elle n'attaquera pas les humains. Des chevaux attachés et laissés sans surveillance seront, en revanche, des proies toutes indiquées. La monture d'un investigateur pourrait être tuée ou gravement



blessée. La panthère ferait alors fuir toutes les autres, laissant leurs propriétaires en rade.

La panthère attaque chaque round avec ses deux griffes et sa morsure. Si les deux griffes touchent, l'animal s'accroche, continuant de mordre sa victime (dégâts automatiques) tandis qu'elle tente de labourer sa chair à l'aide de ses pattes arrières.

Wonder Creek

Ce petit ruisseau sort d'une caverne au pied de Pyramid Mountain. Réchauffée par quelque source souterraine, son eau n'est jamais gelée, même au cœur du plus rude des hivers, ce qui a donné naissance à son nom. Il est en fait constitué d'eau de refroidissement passant à travers la machine hyperboréenne encore en fonctionnement sous la montagne.

Région trois : vallée de la branche nord

C'est une région de montagnes escarpées et de denses forêts, peu appropriée aux cultures. La topographie est dominée par la vallée de la branche nord du Miskatonic lequel, nourri par quantités d'affluents, commence à prendre ici l'apparence d'un petit fleuve. Les particularités majeures du terrain incluent la raide et rocailleuse Raven Mountain, Farr's Mountain et sa forme en dôme et Pyramid Moutain et son étrange allure – ainsi appelée en raison de sa ressemblance grossière avec la forme géométrique du même nom. Un grand marécage, appelé étang du serpent par les autochtones, se situe au sud et à l'est de Pyramid Mountain. Il s'écoule dans la branche nord du Miskatonic via un petit ruisseau.

Les locaux croient que la famille Farr fut la première à s'installer dans la région au début du dix-huitième siècle. Quelques-uns de ses descendants occupent encore ses anciennes maisons. D'autres ont suivi au cours des années qui passèrent, s'installant le long des criques de Raven et de Wonder, mais la région s'y est montrée moins qu'hospitalière. Plusieurs de ces fermes sont dorénavant abandonnées.

Les déplacements dans la région sont difficiles. Ce qu'il reste des routes qui suivaient autrefois les rives des nombreux ruisseaux est souvent impraticable par des automobiles, et est parfois pratiquement invisible à l'œil. Quand celle-ci est sèche et dégagée, des voitures peuvent traverser la North Fork Road jusqu'à la ferme de Fred Farr, mais au delà de ce point le conducteur poursuit à ses risques et périls. La vieille route longeant Raven Creek est passable quand le temps est favorable, mais le reste des chemins de la région ne sont guère plus que des pistes à travers bois, couvertes d'herbes et bloquées par des arbrisseaux.

301 Abandonné

Un test de **Trouver Objet Caché** effectué en passant devant cette structure déserte permet de remarquer un brusque mouvement près d'une des fenêtres sans volets de la maison. Si quelqu'un s'approche du bâtiment, un homme sort en courant de la porte de derrière et file comme un dératé jusque dans les bois. L'intérieur de la maison ne montre aucun signe d'habitation récente.

L'homme est un condamné en fuite qui s'est évadé de la prison d'Aylesbury plusieurs mois auparavant et qui a fini par trouver le chemin de la vallée. Recherché par plusieurs cours pour agression et vol, le condamné n'est dangereux que s'il se retrouve acculé. S'il venait à être capturé et ramené à Aylesbury, les investigateurs pourraient récupérer la récompense de 100 $.

Si les investigateurs ont laissé une automobile garée quelque part dans les environs, le fuyard parvient à faire le tour – en réussissant un test de **Discrétion** – et à la voler – **Métier : électricité**. S'il réussit, il disparaît avant que les investigateurs aient pu l'arrêter. La voiture sera retrouvée une semaine plus tard par la police de Boston, abandonnée dans une allée du quartier de North End.

302 Abandonné

Cette ferme est visiblement déserte, de lourds cadenas fermant les portes de devant et de derrière. Elle est ainsi depuis près de trois ans, depuis que son propriétaire, Samuel Osborn, a disparu. Son neveu, Joe Osborn, a récupéré depuis longtemps les quelques objets de valeur qui traînaient ici. Des investigateurs explorant Wonder Creek sur à peu près 300 mètres et réussissant un test de **Trouver Objet Caché** découvriront ce qu'il advenu de Samuel Osborn : ils trouveront en effet son squelette au fond de la crique rocailleuse, écrasé par un arbre ayant chuté.

303 Fred & Lena Farr
36 & 32 ans

C'est là une des plus vieilles fermes de la région, construite aux environs de 1715 par Nathaniel Farr. Fred, qui fut témoin de la fin paroxystique de l'Abomination de Dunwich, est le descendant direct de Nathaniel. En sus de ses connaissances sur l'Abomination, Fred peut également dire deux-trois choses aux investigateurs à propos de la vieille femme qui vit au dessus de Raven Creek, grand-mère Barnes (308). Il effectue en effet régulièrement des travaux ménagers pour elle. Un jour, tandis qu'il travaillait derrière la maison, il a entendu des bruits sonores, des genres de glissements et de sifflements provenant de derrière une fenêtre aux volets fermés de la façade arrière. Respectant l'intimité de la vieille femme, il ne lui a jamais posé de question à ce sujet, mais se demande depuis ce qui pouvait bien faire un tel bruit.

Fred n'est pas Croyant. Quand il a démonté le cercle de pierres au sommet de Farr's Mountain, quinze ans auparavant, il a mis en colère bien

Roger McClean

26 ans, voleur en fuite

APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 55

Compétences
Athlétisme 55 %
Baratin 55 %
Discrétion 75 %
Écouter 65 %
Métier : électricité 55 %
Se cacher 70 %

Attaques
• Bagarre 80 %
dégâts 1D3+2

Stone Creek
North Brook
Phibbs Mountain
310
Phibbs Creek
Branche nord du Miskatonic
Bear Creek
Bell Creek
Bear Mountain
302
Wonder Creek
301
303
Farr Brook
Pyramid Mountains
North Creek
306
Montagne Farr
307
Raven Creek
308
304
305
Raven Mountains
309
Étang du serpent
Snake Creek
Colline du Sorcier

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d'eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise

N
O
E
S
0
1,5 km

Nord-est

des adorateurs, mais il a tenu bon – après tout, la propriété lui appartenait – et les Croyants ont fini par céder.

304 Abandonné

Cette maison est vide depuis plusieurs années ; certaines fenêtres manquent à l'appel, et les portes ne ferment plus. Bien qu'il n'y ait pas grand chose à l'intérieur à l'exception des feuilles mortes et des débris, une fouille minutieuse de la cave révèle un mousquet rouillé mais récupérable, une relique datant du début du dix-huitième siècle. Cet objet de collection peut être vendu à la boutique d'armement d'E. Parrington à Arkham pour 35 $.

305 Une bicoque pourrissante

Ce bâtiment décrépit se trouve sur une bande de terrain sec située au beau milieu du marais. Personne ne sait qui l'a construit ici ou pourquoi, mais il se dresse, inoccupé, depuis aussi longtemps que quelqu'un puisse s'en souvenir. Une description plus détaillée se trouve dans le paragraphe sur « l'étang du serpent ».

306 Rebecca Farr 57 ans

La mère veuve de Fred Marr (303) est pratiquement aveugle à cause de la cataracte et est partiellement prise en charge par son fils. Il y a quinze ans, elle a été habitée par des cauchemars impliquant des araignées. Sur son insistance, Fred a finalement démonté le cercle de pierres qui se dressait au sommet de Farr's Mountain, mettant un terme aux songes. Rebecca était autrefois une Croyante, mais elle a abandonné le culte et s'est tournée vers le Christianisme.

Sortilèges : Appeler l'Homme Cornu, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Protection Magique, Rêve Prémonitoire.

307 Peter & Virginia Harsen 38 & 36 ans

L'année dernière, le fils de 14 ans des Harsen, Jeff, est mort des suites d'une morsure de serpent. Son corps enflé a été retrouvé dans les bois près de la crique, à presque deux kilomètres au nord de la maison de grand-mère Barnes (308).

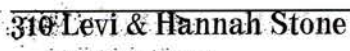
308 Grand-mère Barnes 71 ans

Cette ferme dévastée semble abandonnée au premier coup d'œil, mais le petit potager bien entretenu qui se trouve sur le côté de la maison suggère toute autre chose. Mrs. Barnes est exceptionnellement âgée et est victime de rhumatismes arthritiques terriblement handicapants. Son voisin Fred Farr (303) lui amène des provisions de la ville et l'aide parfois à réparer sa ferme. Elle vit seule.

309 Abandonné

S'ils explorent la cour remplie de mauvaises herbes derrière la maison, des investigateurs pourront trouver une clairière récente d'à peu près trois mètres de diamètre. Au centre se trouve un étrange monticule de pierres soigneusement empilées, ainsi que les restes d'un petit feu.

Un test de **Sciences humaines : anthropologie** ou de **Sciences occultes** identifie ces éléments comme liés à une cérémonie indienne de protection ou de garde à l'encontre d'un esprit mauvais qui était autrefois adoré dans la région. Un test de **Mythe de Cthulhu** révèle qu'il s'agit d'Abhoth. John Lightfoot, un indien de soixante ans du New Hampshire, célèbre encore ce rite deux fois par ans, à intervalles irréguliers. Il est aujourd'hui le dernier de sa lignée. Depuis la chute de sa tribu, la cérémonie n'a plus aucun effet.



310 Levi & Hannah Stone 32 & 29 ans

Cette rude cabane abrite le couple Stone et leur fils unique, Zekle, 12 ans. Levi est un homme immense, barbu, aux allures d'ours et qui au premier abord semble être du genre amical, vigoureux et bienveillant. Cette mince façade cache un homme sans la moindre Santé mentale qui maltraite sa famille et adore une figure de bois étrangement gravée qu'il a trouvée il y a longtemps dans le marais près de sa demeure. Un scénario tout entier, basé sur cette famille, se trouve dans *Les terres de Lovecraft : Arkham.*

Bear Creek

L'année passée, un ours noir a commencé à causer des problèmes aux fermiers de Dunwich. Croyant que l'antre de l'animal se trouvait dans les environs de Bear Mountain, Bert Wallace a placé plusieurs pièges de grande taille le long de la rive est de Bear Creek. Il est mort peu de temps après, sans avoir pu révéler l'existence de la demi-douzaine de pièges. Ils sont encore là où ils ont été placés, rouillés mais toujours opérationnels.

Un investigateur qui actionne par mégarde un tel objet subit 2D4 points de dégâts, en plus du risque de contracter un empoisonnement du sang, le tétanos ou une autre infection (voir les règles sur les afflictions du livre de base de *L'appel de Cthulhu* pour plus d'idées). Un cheval souffrira de dégâts similaires, et aura en plus 50 % de chances de voir sa jambe si gravement endommagée qu'il devra être abattu. Dans le meilleur des cas, l'animal sera estropié et devra être ramené à la maison. Il récupèrera en 1D6 mois, et il est peu probable que son propriétaire soit prêt à louer quoi que ce soit aux investigateurs après ça.

Les pièges rouillés ne sont pas entièrement fiables. Quand un personnage marche sur l'un d'eux, faites faire à son joueur un test d'**Agilité** pour voir si l'engin se referme. Si le test est réussi, l'investigateur peut prudemment retirer son pied sans souffrir de la moindre blessure (nouveau test d'**Agilité**).



Fred Farr



Grand-mère Barnes

Crotale des bois

CON	2D6
DEX	3D6
FOR	2D4
TAI	1D6
POU	1D8

Valeurs dérivées

Mouv	6
Impact	-
Points de Vie	-

Compétences

Discrétion	85 %
Se Cacher	85 %

Attaques

• Morsure venin VIR 2D6+2	50 %

Protection : aucune

Vipère cuivrée

CON	2D6
DEX	3D6
FOR	1D4
TAI	1D3
POU	1D6

Valeurs dérivées

Mouv	7
Impact	-
Points de Vie	-

Compétences

Discrétion	90 %
Se Cacher	80 %

Attaques

• Morsure venin VIR 1D10	50 %

Protection : aucune

Les pièges sont en revanche toujours actionnés par le poids d'un cheval.

Il y a six de ces engins éparpillés le long des deux rives de Bear Creek, depuis la source de l'affluent jusqu'à sa jonction avec la branche nord du Miskatonic. Tous sont bien cachés, mais sont décelables à l'aide d'un test de **Trouver Objet Caché**, si les investigateurs savent quoi chercher bien sûr.

Farr's Mountain

Un cercle de pierres couronnait cette colline en forme arrondie. Un des premiers Croyants, Nathaniel Farr, l'a érigé au début du dix-huitième siècle. Il y a quinze ans, Fred Farr a démonté ces pierres à la demande de sa mère. Elles sont désormais cachées par les hautes herbes. Sous cette colline se trouvent les restes d'un ancien temple hyperboréen dédié à Atlach-Nacha.

Le tumulus

A la jonction de deux criques, à environ deux kilomètres au nord de la maison de grand-mère Barnes (308), des investigateurs intuitifs peuvent trouver un tumulus arrondi. Étant presque entièrement caché par l'épaisse couche d'arbres le recouvrant, les chercheurs devront réussir un test de **Trouver Objet Caché** pour pouvoir ne serait-ce que remarquer son étrange forme symétrique. Aucune analyse ne révèlera sa véritable nature. Seul John Lightfoot (309) sait qu'il s'agit là d'un site indien centenaire, autrefois lié aux rites de son peuple.

Un alambic en ruines

Sur une fourche de la branche nord de Raven Creek, des investigateurs peuvent trouver les restes d'une grande distillerie. Les bidons rouillés et les tuyaux de cuivre tordus sont désormais recouverts de mauvaises herbes et partiellement enterrés dans les rives marécageuses de la crique.

Pyramid Mountain

Ce pic possède une étrange forme symétrique. Cela est dû au fait que sous les diverses couches de terre se trouve une énorme pyramide de pierre, construite dix mille ans auparavant par les Hyperboréens. Cette structure servait de centre civique et religieux aux colons préhistoriques. Pendant l'hiver, Pyramid Mountain est le dernier sommet à se couvrir de neige et le premier à la voir fondre au printemps, cela en raison de la chaleur provoquée par un générateur de puissance souterrain.

L'étang du serpent

Le grand marais entourant cet étang est inhabituellement chargé en serpents. Plusieurs variétés venimeuses, notamment des vipères cuivrées et des crotales des bois, sont souvent aperçues dans le coin en dépit de la préférence ordinaire de ces deux espèces pour les hautes forêts. Plusieurs spécimens y atteignent des tailles records.

Au centre du marais, une grande étendue d'eau appelée l'étang du serpent est nourrie par un étang plus petit au Nord (surnommé sans surprise le petit étang du serpent). Une petite bicoque de bois a été construite près de l'étang, sur une bande de terre émergée (305). Pour une raison inconnue, celle-ci est devenue le lieu de résidence préféré des nombreux serpents d'eau qui habitent les marais. Bien qu'aucun d'entre eux ne soit venimeux, entrer dans la bâtisse mettrait brusquement les investigateurs face à face avec des centaines de serpents marrons à motif de diamant rampant dans tous les sens (**SAN 0/1D2**).

Les serpents d'eau sont généralement dotés d'un sale caractère et n'hésitent pas à mor-



dre s'ils se sentent menacés. Leurs attaques sont pratiquement inoffensives bien qu'elles puissent effrayer, particulièrement si l'investigateur n'est pas sûr de savoir s'ils sont venimeux ou non (test de **Sciences de la vie : zoologie** ou **histoire naturelle**). Vous êtes libres de demander un autre test de **Santé mentale accompagné d'une perte de 1/1D6** si les investigateurs paniquent.

Un sentier tortueux mais au sec mène de derrière la cabane jusqu'à certaines ruines enfoncées plus profondément dans le marais. Il ne reste pas grand chose de ce qui se trouvait là, essentiellement des fondations surnageant dans les eaux bourbeuses. Une exploration minutieuse révèle des traces de gravures qu'un test de **Mythe de Cthulhu** identifie comme étant hyperboréennes. Un second test réussi de **Mythe de Cthulhu** dit à l'investigateur qu'il contemple là les restes d'un temple anciennement dédié à Yig. Un test d'**Idée** permet à un personnage de découvrir les pierres d'une arche effondrée et de noter que sur elles sont inscrits ce qui ressemblerait à des symboles magiques. Un test de **Mythe de Cthulhu** ou **la connaissance des Portails** permettent à l'investigateur de réaliser que la structure pourrait être reconstruite et la porte magique remise en état.

Il faut trois jours pour déterrer les pierres, et d'avantage encore pour assembler l'arche. Chaque jour, l'investigateur menant le projet a le droit d'effectuer un test d'**Intuition**. S'il réussit, il parvient à monter la structure dans le bon ordre. Quiconque est prêt à passer à travers la porte perd 1 point de magie avant d'arriver à l'intérieur de la pyramide enterrée (voir « La salle du portail », p. 134, pour plus de détails).

A l'occasion des investigateurs pourraient apercevoir un Enfant de Yig. Ces énormes spécimens de crotale des bois ou de vipère cuivrée possèdent un croissant blanc sur la tête.

Région quatre : vallées de Prescott et de Dunlock

Cette région, comprenant les vallées des criques de Prescott et de Dunlock, est une des plus fertiles de la vallée de Dunwich. Son point culminant est le mont d'Hutchins Mountain, connecté par une longue corniche à White Mountain, un pic beaucoup moins élevé.

En 1712, Ebenezer Place s'installa dans cette zone, mais ce n'est pas avant 1745, avec l'arrivée presque simultanée des Dunlock du Massachusetts et des Prescott du New Hampshire, que l'endroit fut réellement colonisé. Les Dunlock s'installèrent principalement dans la vallée de l'ouest, tandis que les Prescott construisirent leurs maisons dans la vallée à l'Est.

Une dispute finit par éclater au sujet de la possession d'un certain terrain près de la jonction des criques des deux familles, dispute qui s'acheva finalement dans le sang. Une veuve Dunlock reçut alors un petit paquet d'argent et la plupart des terres au sud de la vallée finirent sous le contrôle des Prescott. Bien que le meurtre ait eu lieu il y a longtemps, de l'hostilité existe encore entre les familles. Des investigateurs devenant trop proches d'un des deux groupes se verront rapidement ostracisés par les membres de l'autre.

Simon Teeples, ministre de Dieu auto-proclamé, a récemment mis pied dans la région, attirant Prescott et Dunlock par ses sermons passionnés les dimanches matins. Le révérand souhaite expurger la région des Croyants et de leur engeance.

A l'est se trouvent les nombreuses fermes de la grande famille Hutchin issue d'un des éminents fondateurs de Dunwich. Au nord-est, plusieurs exploitations ont été établies à l'origine par des membres de la famille Potter ; mauvaise graine dotée de manières épouvantables, la plupart de ses membres ont fini par être chassés par leurs voisins, certains allant s'installer à l'est et au sud du village (916, 917).

La plupart des routes entretenues sont praticables par une automobile, du moins durant la belle saison. La vieille route qui court le long du sommet de Place Ridge ne peut être négociée par une voiture que jusqu'à la moitié de sa longueur, et seulement dans les meilleurs conditions possibles.

401 Orville & Amy Pierce 41 & 40 ans

Nouveaux venus dans la région, Orville et Amy ont acheté cet endroit il y dix ans seulement. En octobre 1927, la famille perdit un enfant, le petit Ben, âgé de neuf ans, qui disparut un matin en cherchant son frère et sa sœur aînés. Aucune trace du gamin ne fut jamais retrouvée. Certains disent que Wilbur Whateley est derrière tout ça, bien que la famille ait nerveusement et publiquement déclaré qu'elle n'avait aucune raison de soupçonner celui-ci.

402 Abandonné

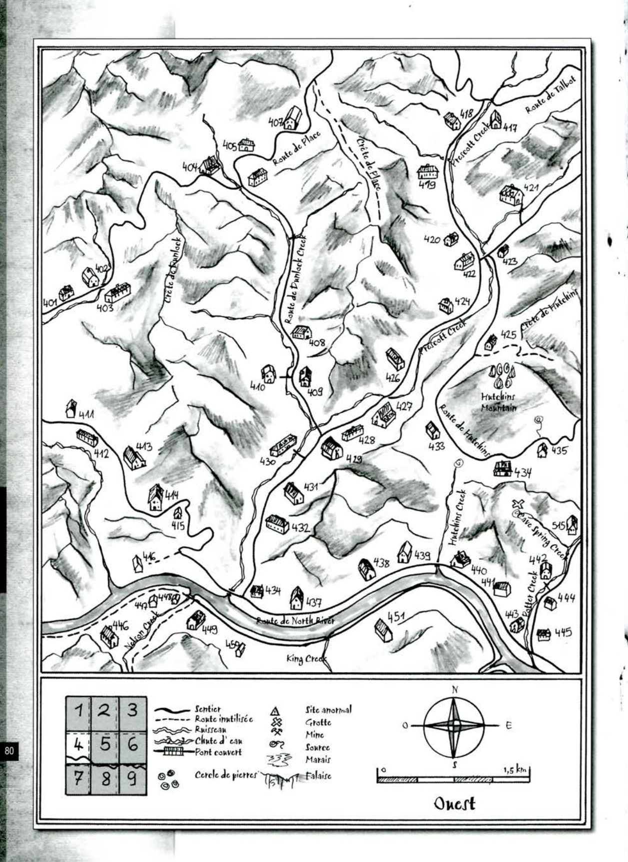
Appartenant autrefois à Ned et Alice Farr, cette ferme est abandonnée et tombe désormais en ruines. Le vieux couple est mort il y a deux ans au cours d'un long et brusque hiver.

403 Carl & Amanda Bartlett 46 & 42 ans

Étrangers à la communauté de Dunwich, Carl et Amanda ont une maison et une grange truffées de boules à sorcières en verre.

404 Le vieux Bill Dunn 36 ans

Célibataire d'âge moyen, quintessence du Yankee de Nouvelle Angleterre, le vieux Bill n'est pas vraiment du genre bavard. Il est rare


Route de Place
Crête de Place
Route de Talbot
Prescott Creek
Crête de Dunlock
Route de Dunlock Creek
Crête de Hutchins
Hutchins Mountain
Route de Hutchins
Hutchins Creek
Cave Spring Creek
Potter Creek
Route de North River
Nelson Creek
King Creek
401
402
403
404
405
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
515
Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d'eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise
N
O
E
S
0
1,5 km
Ouest

pour un visiteur d'obtenir de cet homme plus qu'un « Mmmm... ouaip » ou qu'un « Nan ». Bill mâche du tabac et marche avec une légère claudication, résultat d'un coup de sabot de cheval remontant à quelques années en arrière. Bill est expert en sculpture au canif, une occupation dans laquelle les visiteurs le trouvent souvent engagé. Le vieux Bill aime tailler de petits animaux de bois, la plupart ne dépassant pas trois à six centimètres de haut. Il se livre à cette activité depuis des années et des centaines de bêtes miniatures décorent l'intérieur de sa maison. Aucunes ne ses œuvres ne semblent représenter un animal normal, et certaines sont même particulièrement effrayantes. Si on lui pose des questions sur son inspiration pour ces dernières pièces, Bill se contente de hausser les épaules et de dire « Chais pas ». Si le gardien le désirait, un test de **Mythe de Cthulhu** pourrait identifier certaines des monstrueuses statuettes que les rêves du sculpteur lui ont inspiré.

405 Allen & Marjorie Smith
27 & 25 ans

Il s'agit de la fille et du beau-fils de Joshua et d'Irene Place (407). Ces derniers ont offert cette propriété aux jeunes mariés, un cadeau intéressé sensé pousser le couple à rester dans la région. Marjorie est Croyante de longue date mais son mari, un étranger, se montre particulièrement préoccupé par le culte et ses activités. Pendant longtemps il a poussé sa femme à quitter la vallée et Dunwich mais celle-ci a toujours refusé d'en entendre parler. S'ils parvenaient à s'en faire un ami, les investigateurs pourraient pousser Allen à leur confier ses peurs.

Sortilèges : Appeler l'Homme Cornu, Malédiction de la Récolte, Protection Magique, Rêve Prémonitoire

406 Abandonné

407 Joshua & Irene Place
52 & 49 ans

Joshua et Irene dirigent une ferme modeste dans laquelle ils élèvent des poulets et des moutons. Ils descendent des premiers Place qui vinrent en ces lieux en 1692. Ce sont des Croyants actifs qui participent régulièrement aux rituels du culte au sommet des collines. Irene est un membre influent au sein du groupe.

Beaucoup pensent qu'Irene peut prédire le futur en examinant les entrailles d'un animal qui a été tué d'une certaine manière. Elle demande à un gars du coin 1 $ pour ses services (un étranger paiera plus) et le demandeur doit fournir le sacrifice. Les prédictions de Sarah sont supposées être précises à 80 % et elle ne cèderait le pas qu'à Zebulon Whateley pour tout ce qui touche aux poisons et à leurs remèdes.

Compétences : Sciences de la vie : pharmacologie à 94 % et Médecine à 85 %.
Sortilèges : Appeler l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Contacter Nyarlathotep, Détecter un Enchantement, Estropier un Animal, Guérison Immédiate, Instiller la Peur, Lier un Ennemi, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire.

Son mari, Joshua, est un sourcier renommé. Il a repéré quantité de sources au service des habitants du coin. Il est disposé à enseigner son art aux investigateurs qu'il apprécie. Cela prend une journée d'entraînement sur le terrain et un test réussi de **Volonté -20 %** et permet de gagner une nouvelle compétence à 20+1D10 %.

Compétence : Sourcerie à 95 %
Sortilèges : Appeler l'Homme Cornu, Charmer un Animal, Mauvais Œil, Météo Aberrante, Protection Magique, Rêve Prémonitoire.

408 Caleb Dunlock
44 ans

Un an et demi auparavant, la fille encore à marier de cet homme veuf, Angie, âgée de 23 ans, donna naissance à un enfant monstrueux. Caleb plaça le hideux nouveau-né, une chose aux ailes de chauve-souris, dans une jarre remplie d'alcool. Il l'amena à la fête du comté d'Aylesbury, où il le vendit à la Fête foraine de Nichols pour 15 $. Le petit Donny Dunlock est admiré quotidiennement par les visiteurs du spectacle. Le révérend Teeples clame qu'il était l'œuvre du Malin.

409 Martin & Luna Dunlock
71 & 58 ans

Martin et Luna sont d'ardents disciples de Simon Teeples (422) et se rangent derrière sa vision en ce qui concerne les Croyants.

410 Abraham Dunlock
48 ans

Abraham est célibataire. Sa femme est partie il y a des années en emmenant son enfant avec elle. Les dimanches après-midi sont pour le moins remplis ici : en effet, Abraham organise des combats de coqs dans la grange du fond. Entre vingt et trente gars du coin peuvent être vus jouant, hurlant, jurant et tirant plaisir du sang répandu. Même les Prescott participent, bien qu'ils se mêlent mal avec les Dunlock. Ils sont attirés là par les frissons bon marché que procurent le sang et le jeu. Les combats de coqs sont illégaux dans le Massachusetts ; si une plainte venait à être enregistrée, il y serait rapidement mis un terme par la police d'état. Abraham et les autres membres de la famille Dunlock garderaient une sérieuse rancune à l'égard de ceux qui les auraient dénoncés.

411 Peter & Linda Baker
30 & 28 ans

Un étrange arrangement de rochers, disposés sur le versant nu de la colline surplombant cette maison, est tourné dans la direction du village. Visible facilement à près de cinq-cent mètres, une approche plus minutieuse révèle qu'il s'agit là d'une figure à six côtés contenue


Irene Place


Le vieux Bill Dunn

Sourcerie, une nouvelle compétence

Cet art ne sert pas uniquement à trouver de l'eau mais aussi d'autres objets. Des grottes pourraient être repérées par les mouvements de la baguette et les rivières souterraines provoqueront certainement une forte réaction. Jouer les sourciers au dessus d'Abhoth provoque une violente torsion au niveau du bâton, demandant au passage un test de **SAN (1/1D4)**. Si quelqu'un utilise Sourcerie au dessus de Sentinel Hill au dessus de l'Abomination de Dunwich emprisonnée, sa baguette prend soudainement feu. L'utilisateur doit faire un test de **SAN pour une perte de 1/1D8** puis un test d'**Endurance** sous peine de subir une attaque cardiaque causant 3D6 points de dégâts.

dans un cercle de près de six mètres de large. Un test réussi de **Sciences occultes** identifie le symbole comme étant une sorte de signe magique similaire à ceux que l'on trouve dans la campagne de la Pennsylvanie néerlandaise.

Les Baker savent seulement que le signe était déjà là quand ils ont acheté la ferme il y a huit ans. Le précédent propriétaire leur a dit qu'aux environs de 1825 certaines personnes d'Aylesbury étaient venues et l'avaient construit là.

Le signe magique est aussi impuissant contre les Croyants qu'il l'est contre les monstres du Mythe. Seule la sorcière névrotique, Abigail Conley (88), le craint et refusera de s'approcher de la maison.

412 Brian & Kay Barnes 38 & 28 ans

Le fils de 12 ans des Barnes, Bradley, possède un harmonica de la fanfare de la Marine dont il joue avec entrain (il l'a volé à un gosse d'Aylesbury). Il ne se montre pas toujours doué mais il est plein d'énergie. Il se joint souvent aux séances de jazz improvisé qui ont lieu les samedis soirs chez Will Bradford (429) durant l'été .

413 La vieille lady White 82 ans

Cette maison – autrement sans attraits – possède un superbe jardin de plantes pérennes ainsi qu'un treillage arqué recouvert de roses splendides. Les fleurs d'Edna White ont par le passé remporté des rubans bleus et rouges à la fête du comté d'Aylesbury. Ses compétences incluent **Sciences de la vie : botanique à 95 %**.

414 Abandonné

Cinq ans auparavant, un énorme arbre mort est tombé à travers le toit de cette ferme, la cassant littéralement en deux. La famille a ensuite ramassé tout ce qui n'avait pas été détruit avant de quitter la vallée.

415 Morton & Becky Dunlock 55 & 26 ans

Morton passe toutes ses journées dans les champs, pendant que la pauvre Becky qui n'a pas d'enfant traîne et s'ennuie. Elle possède un joli minois et un charme indéniable qu'elle utilise pour attirer les voisins, les vendeurs de passage et à peu près n'importe quel mâle potable jusque dans son fenil (compétence : Séduction 90 %).

Si son Morton, à la barbe longues et aux énormes sourcils, s'en aperçoit, il s'en ira chercher le coupable avec un fusil de chasse calibre 12 soigneusement chargé. Seul le sieur Whateley possèderait assez de poids auprès de Morton Dunlock pour pouvoir ramener un peu de raison dans sa caboche, le faire rentrer chez lui et ranger son fusil. Sans lui, les investigateurs seront en sérieux danger : quand l'esprit de cet homme se fixe sur quelque chose, il est difficile, sinon impossible, de l'en détourner.

Armes : fusil de chasse calibre 12 à 78 %, dégâts 4D6.

416 Moulin à vent en ruines

Cette ancienne structure construite au début du dix-huitième siècle s'est effondrée. Retirer les débris révèlera une vieille cave de pierre. Celle-ci ne contient rien d'intéressant ou de valeur à l'exception des fragments du squelette de son précédent propriétaire. Non loin, on peut encore trouver la cave bouchée de la maison qui se dressait là autrefois. Roger Whitlock possédait les deux bâtisses mais toutes deux furent détruites des suites d'une terrible tempête. L'homme et toute sa famille moururent dans la tragédie.

417 La veuve Dorothy Prescott 38 ans

Dorothy est seule et se languit. Elle n'est pas vilaine et tentera d'attirer dans sa chambre tout mâle investigateur bien fait de sa personne. Lorsque cela sera fait, elle tentera d'utiliser cette petite indiscrétion pour le forcer à l'épouser. Si la « victime » refuse, elle filera se plaindre auprès de Martin Prescott, le patriarche de 71 ans de la famille Prescott. Lui ainsi que quelques hommes se pointeront au village, fusil à la main, cherchant l'investigateur qui aura osé souiller l'honneur de leur nièce.

418 Jimmy Prescott 47 ans

Jimmy est un célibataire endurci dont la maison a été peinte dans de surprenantes teintes rouges. L'année passée, tandis qu'il visitait Aylesbury, Jimmy a trouvé dans une allée une paire de pots de peinture qui semblaient n'appartenir à personne. Il les ramena chez lui et en fit bon usage.

419 James & Beryl Prescott 38 & 36 ans

La première fois que les investigateurs rencontrent Beryl, elle a un œil au beur noir. La fois suivante, elle en a encore un, mais de l'autre côté. La troisième fois, elle a la lèvre fendue ou le nez en sang : James bat Beryl au moins une fois par semaine.

Le fils de 15 ans du couple, Billy, a disparu depuis deux semaines. Aucune trace de lui n'a pu être trouvée (M10).

420 Jonah & Mary Prescott 55 & 55 ans

Sur la propriété de cet homme se trouve une caverne dont l'existence est connue de beaucoup dans la vallée. L'entrée fut trouvée par Jonah après que d'abondantes pluies printanières aient ravagé une partie de la colline derrière sa maison. Rampant à travers l'entrée étroite, lui et deux de ses cousins explorèrent la grotte. Après un examen minutieux de l'endroit, ils tombèrent brusquement sur une falaise. Bien en dessous, ils pouvaient apercevoir d'anciennes marches taillées à même le mur de pierre. Décidant d'aller plus loin,

deux d'entre eux descendirent jusqu'aux marches à l'aide de cordes. Jonah resta pour surveiller et attendit leur retour. Les deux hommes ne revinrent jamais.

Jonah n'a jamais tenté une nouvelle exploration de la grotte. Pour tenir les curieux à l'écart, il a finalement scellé l'entrée. Il a délogé une lourde plaque de pierre qui se tenait au dessus de l'ouverture, la faisant glisser jusqu'à ce qu'elle bouche le passage.

Jonah peut montrer à des investigateurs l'entrée de la grotte. Il pourrait même être disposé à les aider dans leurs recherches, mais seulement s'ils lui promettent une part correcte de l'or des Whateley sitôt qu'ils l'auront trouvé (il demande d'abord un quart, avec sa compétence **Baratin à 35 %**). Qu'importe ce que les investigateurs pourront lui dire, Jonah est convaincu que les boyaux mènent au fabuleux trésor. Il refusera de croire que des étrangers soient après autre chose que ces richesses tant convoitées. Il établira donc son propre contrat et forcera les personnages à le signer avant de les laisser entrer dans la caverne (Voir les cavernes supérieures et « L'entrée de Prescott », p. 122, pour plus de détails).

421 Abel & June Sumpter 65 & 63 ans

Abel est un vétéran de la guerre hispano-américaine. Alors qu'il servait dans l'armée, il a appris à jouer du banjo grâce à l'enseignement d'un camarade de camp. Quand son ami fut tué dans un assaut, Abel hérita de cet instrument dont il joue encore aujourd'hui. Il apprécie les sessions du samedi soir chez Will Bradford (429).

Abel possède un solide cheval de monte à louer, ainsi qu'un chariot et un animal de trait.

422 Simon & Emmy Teeples 41 & 36 ans

Prêcheur au large front, au regard inflexible et à l'allure sévère, Simon est venu dans la vallée avec sa famille quatre ans auparavant. Il a appris l'existence et les pratiques des Croyants, et utilise les services religieux qui se tiennent chez lui les dimanches matins pour s'exprimer contre leurs actions. Un de ses disciples, Elias Prescott (432), est un homme qui par le passé a fauté avec Abigail Conley, la supposée « sorcière » (88).

Les Croyants gardent un œil vigilant sur Teeples et ses suivants. Ils ont déjà discuté des mesures qu'ils pourraient devoir prendre contre la bande du prêcheur. Virginia Adams (59), comme d'habitude, a parlé en faveur des actions les plus drastiques.

423 Agnes Hutchins 58 ans

Agnes est une veuve qui vit avec son fils Chester, 34 ans. Elle est du genre amicale,

Chester Hutchins

34 ans, lourdaud

APP	10	Prestance	50 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18
Santé Mentale	40

Attaques

• Bagarre 85 %
dégâts 1D3+4



toujours prête à s'asseoir avec un peu de compagnie. Chester, en revanche, déteste les étrangers. S'il rentre à la maison et trouve « Ma » parlant avec une bande de racailles de la ville, il perd son sang-froid et leur ordonne de quitter la maison ainsi que la propriété. C'est un homme grand et fort (FOR 18 et TAI 18) qui donnera probablement beaucoup de fil à retordre à la plupart des investigateurs.

474 Daniel & Ellie Prescott 29 & 27 ans

En 1924, la jeune fille de ce couple, Jennifer, s'est perdue dans les mines abandonnées de la face sud du Pic de Harsen (Région 9). Ellie a peint le mémorial qui se trouve sur le rocher près de l'entrée de la mine.

475 Jubal & Doris Hutchins 62 & « 17 » ans

Jubal est le jeune frère de Sam Hutchins. Il s'est marié l'année passée mais sa jeune épouse est seulement âgée de 13 ans, un état de fait plutôt évident pour qui fait sa connaissance.

476 Markham & Janet Prescott 51 & 44 ans

Markham possède la propriété sur laquelle se dresse l'Arbre à sorcière, l'ancien chêne sensé avoir causé la mort d'un géomètre en 1898. Celui-ci ne peut être vu de la maison mais pour 50 cents, Markham en montrera le chemin à un groupe auquel il racontera son histoire. Il était là quand le géomètre de l'état a été frappé d'une crise cardiaque fatale. « Son visage était tout bizarre, com's'il avait peur à en mourir, et ses ch'veux y z'étaient dev'nus blancs com' neige ! ».

L'Arbre à sorcière

Ce chêne énorme et visiblement ancien était déjà un géant quand les premiers colons arrivèrent sur place en 1692. Rapidement, les gens commencèrent à raconter des histoires à son sujet. Certains clamaient qu'ils entendaient parfois une voix quand ils étaient tout près ; d'autres disaient qu'ils avaient fait l'expérience d'étranges et effrayantes visions. Markham Prescott dit n'avoir « jamais vu ni entendu quoi que ce soit », mais il pointe promptement le fait que personne dans sa famille n'a jamais tenté d'élaguer ou de déranger l'arbre d'une quelconque façon.

En 1898, un géomètre d'état voulut utiliser l'immense chêne comme marqueur. En dépit des mises en garde, il tenta d'accrocher une petite plaque de métal au tronc avec des clous. L'homme avait à peine administré un coup de son marteau qu'il était brusquement frappé d'une ultime crise cardiaque. Le géomètre suivant attacha sagement son marqueur à un autre arbre voisin, plus jeune. La première plaque de métal peut encore être vue, laissée en l'état et pendant à cet unique clou que le malheureux géomètre n'enfonça que partiellement.

L'arbre est en fait hanté. L'esprit d'un des descendants des druides qui vivaient dans la



vallée des siècles auparavant habite cet endroit. Usant de magies issues des adeptes irlandais qui étaient venus ici autrefois, il jouit désormais d'une vie éternelle à l'intérieur du tronc. A peine conscient, l'esprit ne se réveille entièrement que lorsqu'il sent que l'arbre est menacé. Il utilise alors toutes sortes de sortilèges pour effrayer et même tuer l'animal ou l'humain responsable. Il pourrait être abattu ou brûlé, mais l'esprit continuera de le défendre contre ses attaquants jusqu'à ce que son POU soit épuisé.

L'Arbre à sorcière a un **POU de 25** et connaît les sortilèges suivants : Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Instiller la Peur, Météo Aberrante, Sortilège de Mort.

427 Virgil & Agnes Prescott
41 & 38 ans

Virgil est un éleveur canin qui s'occupe de dresser des limiers dans un chenil construit derrière sa maison. La police d'état du Massachusetts l'appelle parfois pour qu'il l'aide à traquer des fugitifs ou des enfants perdus, le payant 5 $ par jour. Des investigateurs se verront demander la même somme, même si le prix reste sujet à un test de **Négociation**. Virgil, bien sûr, lâcherait ses chiens gratuitement si l'enfant d'un voisin disparaissait. Il possède un pickup dans lequel il transporte ses animaux.

Lors d'une visite, un des investigateurs s'attirera l'amitié d'un chiot de huit semaines que les enfants ont appelé Jeb. Ce petit animal est légèrement boiteux, mais est autrement en parfaite santé. Il suivra l'investigateur partout, se jetant dans ses jambes quand celui-ci marchera et s'asseyant avec obéissance près de ses pieds quand il s'arrêtera. Jeb suppliera son maître d'élection de l'emmener dans sa maison et d'en faire son animal de compagnie. Rejeton de deux des meilleurs pisteurs de Virgil, il possèdera la compétence Pister à 85 % avant d'avoir deux ans révolus. Virgil offrira de vendre le chiot à un investigateur pour 8 $. Si l'investigateur hésite, le propriétaire mentionnera que s'il ne parvient pas à s'en débarrasser, il devra le noyer.

Compétence : Élevage de chiens 80 %

428 Joe & Felicia Prescott
36 & 35 ans

Joe est incroyablement gros, approchant des 210 kilos, et ne peut se déplacer qu'en étant aidé par des membres de sa famille. Il porte des vêtements faits à partir de sacs à pommes de terre. Durant la belle saison, on peut le trouver assis dans la cour de devant, sa masse supportée par une chaise faite de briques grossièrement cimentées et recouvertes d'une couette.

429 Will & Betty Prescott
Bradford, 66 & 56 ans

Le vieux Will joue du violon, un talent qui lui fut transmis il y a longtemps par son oncle. Il organise des sessions de jazz pendant les nuits d'été sur son grand porche où il est rejoint par Abel Sumpter (421), Will Hutchins (434), Billy Taylor (445) et par le plus jeune de la bande, Bradley Barnes (412). Ensemble ils jouent une musique à vous donner envie de battre la mesure. Les Prescott, les Dunlock ainsi que d'autres encore assistent généralement à ces rassemblements. Seul le révérend Teeples méprise ces réunions, ayant le sentiment que de telles réjouissances doivent avoir quelque chose de sacrilège.

430 George Dunlock
62 ans

C'est le patriarche de la famille Dunlock. Il fait de son mieux pour garder les vieilles rancunes vivaces.

Armes : fusil calibre 30-06 à 80 %, dégâts 2D6+4 ; fusil de chasse calibre 12 à 80 %, dégâts 4D6.

431 Jim & Helen Prescott
47 & 44 ans

Le couple fait partie des disciples du révérend Teeples. Jim possède un alambic qu'il fait fonctionner dans un abris près de la grange, vendant de l'alcool frelaté pour 65 cents le litre, aux locaux comme aux étrangers – l'homme sait se montrer honnête en toutes circonstances. Le révérend Teeples désapprouve son activité, mais sans véhémence.

432 Elias & Mary Prescott
41 & 34 ans

La famille suit les sermons du révérend Teeples. Elias a été victime par le passé d'Abigail Conley (88) et de sa magie mauvaise. Bien qu'ils ne le sachent pas, leur fille de 17 ans, Honey, participe secrètement aux cérémonies des Croyants au sommet des collines. Si cela venait à se savoir, elle aurait de graves ennuis, lesquels aboutiraient peut-être à une guerre ouverte entre les Croyants et les membres de la congrégation du révérend Teeples.

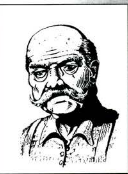
Sortilèges d'Honey : Appeler l'Homme Cornu, Rêve Prémonitoire.

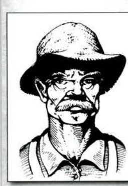
433 Le vieux Sam Hutchins
72 ans

Plus vieux membre mâle de la famille Hutchins, le vieux Sam était à Cold Spring Glen le jour où les officiers de la police d'état ont disparu dans ses sinistres profondeurs. Veuf, il a servi de représentant au village pendant les douze dernières années.

434 Will & Martha Hutchins
48 & 45 ans

Will est le fils aîné de Sam Hutchins ; il était présent le jour où l'Abomination de Dunwich est apparue au sommet de Sentinel Hill. Il a appris à jouer de la guitare via un cours par correspondance qu'il a pris il y a plusieurs


Le vieux Sam Hutchins


Will Hutchins

années. Il participe régulièrement aux sessions qui ont lieu chez Bradford (429). Il joue encore de la guitare laminée bon marché qui lui fut offerte avec les cours mais il a développé une technique pour tirer quelques jolies notes de cet instrument.

435 Peter & Sarah Babcock
37 & 34 ans

Ce couple, ainsi que leurs trois jeunes enfants, sont venus relativement récemment à Dunwich. Grenouilles de bénitiers, ils conduisent chaque dimanche leur Ford pour se rendre à Aylesbury et assister au service de la Première église baptiste. Ils ont rencontré le révérend Teeples mais n'apprécient guère le style flamboyant du prêcheur. Des boules à sorcière en verre pendent à leurs fenêtres.

436 John & Ellen Prescott
57 & 53 ans

Ellen est une des sage-femmes les plus populaires de la vallée. Elle a assisté à quantité de naissances étranges dans sa vie, mais rien de comparable avec la monstruosité aux ailes de chauve-souris qu'Angie Dunlock a mise au monde l'année précédente (408).

437 Jean & Maria Mancelle
37 & 35 ans

Les Mancelle sont issus de Canadiens-Français de religion catholique. Bien qu'il s'agisse de braves gens, ils souffrent de discriminations de la part des vieilles familles yankees de la région. Les dimanches, il se rendent à l'église catholique d'Aylesbury, emmenant leurs quatre jeunes enfants avec eux. Quantités de boules à sorcière peuvent être vues à travers leurs fenêtres.

438 Mary Prescott
55 ans

Mary est veuve et est la mère de Calvin Prescott (439). C'est une ferme forte d'allure sévère qui désapprouve le comportement de son fils.

439 Calvin & Honor Prescott
36 & 32 ans

Cette ferme désordonnée est occupée par le polygame Calvin Prescott, sa femme Honor Prescott et ses deux concubines Celeste Croft, 24 ans, et Hortense Miller, 18. Calvin est du genre inamical et n'apprécie guère les fouineurs étrangers. Neuf gamins hirsutes vivent ici, âgés entre un et quinze ans.

440 Jimmy Banks
52 ans

Jimmy vit tout seul dans cette vieille maison. On le voit souvent errer autour de ses champs incultivés, se parlant à lui-même. Il possède une unique vache et quelques poulets, ne fait strictement pousser aucune céréale et ne garde qu'un petit potager recouvert de mauvaises herbes. La maison en elle-même n'a pas été entretenue depuis des décennies : le toit fuit, tous les murs extérieurs pèlent et pourrissent... l'endroit devrait être condamné.

Jimmy n'est plus tout à fait sain d'esprit depuis qu'il a été frappé à la tête par un cheval alors qu'il n'avait que huit ans ; le côté gauche de son visage est désormais pressé d'une atroce façon. Sa mère est morte il y a cinq ans et depuis lors, il doit s'occuper seul de lui-même. Bien qu'incroyablement sale et loin d'être futé, Jimmy est inoffensif et apprécié de ses voisins.

441 Ruines brûlées

442 Cyril Hutchins
66 ans

Cyril est sensé vivre seul, mais les membres de la famille Hutchins savent qu'il n'en est rien. Son grand-oncle incurablement dément, Caleb Hutchins, est en effet enfermé dans la cave de sa maison. Ce jour de 1875 où Caleb est monté au sommet de Hutchins Mountain pour détruire le vieux cercle de pierres, quelque chose l'a rendu fou. Maintenant âgé de 98 ans, il est gardé enchaîné au mur mais se tient généralement tranquille, ne causant pas de problèmes réels au neveu qui est chargé de s'en occuper. Il est néanmoins extrêmement sensible aux événements liés au Mythe affectant la vallée. Durant la saison de l'Abomination de Dunwich, Caleb a failli rendre Cyril fou avec ses hurlements permanents, ses grognements et ses pleurs.

En 1875, Caleb Hutchins, suite à une dispute avec le jeune Noah Whateley au sujet de l'intrusion de ce dernier sur la propriété des Hutchins, a transporté une caisse de dynamite au sommet de la montagne et tenté de faire exploser l'anneau de pierres. Ses tentatives ne furent que partiellement couronnées de succès – une pierre fut délogée, une autre salement endommagée. Il semblerait en fait que Noah Whateley l'ait interrompu dans sa tâche. Quand les membres de la famille ramenèrent l'homme hurlant de la montagne, l'esprit de celui-ci était déjà parti.

Si le vieillard est découvert, un test réussi de **Psychanalyse** peut le pousser à révéler certaines des choses qu'il sait sur les maudits Whateley.

443 Harold & Janet Hutchins
31 & 30 ans

Cet homme possède deux chiens de chasse, des limiers qu'il a achetés chiots à Virgil Prescott (427). Ils sont souvent trop occupés à la ferme pour être loués pour des missions de pistage, mais Harold peut renvoyer les investigateurs vers le chenil de Prescott.



444 Abandonné

La portion de cette ancienne ferme qui se tenait au dessus du sol a entièrement disparu. Seule la cave de pierre demeure, pratiquement remplie d'une eau pleine de limon verdâtre. Au printemps les eaux stagnantes de ce havre pour grenouilles et crapauds deviennent presque vivantes sous l'influence de dizaines de milliers de têtards noirs et grouillants. C'est l'endroit préféré pour des enfants voulant collecter des spécimens. L'été prochain, un de ces gamins y tombera et s'y noiera. Ses parents auront le cœur brisé.

445 Billy & Marsha Taylor 32 & 29 ans

Billy se joint souvent aux sessions musicales de chez Will Bradford (429) où il joue de son gutbucket (une sorte de contrebasse improvisée).

446, 447, 448, 449, 450 Abandonnés

Ces ruines effondrées ont été victimes de l'inondation de 88. Les toits et les murs se sont écroulés. Les caves sont remplies de terre issue de la vaste laissée par le fleuve Miskatonic quand il déborda de ses berges.

451 Honus & Ruth Wheaton 52 & 50 ans

Honus tient une petite ferme, mais lui et sa femme se nourrissent des poissons qu'il attrape. Des investigateurs voulant faire un tour sur le fleuve paresseux peuvent louer une des deux barques fuyantes d'Honus pour 1 $ la journée. L'homme connaît également les meilleurs endroits où trouver des vers de terre.

La crique de Cave Spring

De l'eau douce coule de cette grotte qui s'enfonce sur à peu près cinquante mètres dans la colline avant de s'arrêter abruptement. Il n'y existe aucune entrée communiquant avec le système des cavernes.

Le Mont Hutchins

Un cercle de pierres levées grossières couronne le dôme du Mont Hutchins. Cet anneau peut être facilement atteint en utilisant la vieille piste qui longe la crête. Au sommet de celle-ci, un mince chemin mène jusqu'à la face nord de la montagne et finit par atteindre les pierres à son sommet. Les dégâts infligés par Caleb Hutchins ont été réparés, et le cercle est encore utilisé par les Croyants. Quelques une des pierres ont été cimentées entre elles.

Berge sous-marine

Sur le côté nord du Miskatonic, de l'autre côté du fleuve en partant de la crique de Nelson, se trouve un endroit dangereux où au moins trois enfants se sont noyés au cours des siècles. Un fort courant tend à pousser les nageurs les plus faibles vers un trou situé en dessous de la berge, à les y piéger et à les y noyer. Un investigateur pris dans ce courant doit, avant de manquer d'air, réussir deux tests consécutifs d'Athlétisme pour parvenir à se libérer. L'eau qui passe du Miskatonic jusque dans le système des conduites souterraines est la cause de cette succion.



Zechariah Whateley



Curtis Whateley

Région cinq : Sentinel Hill

C'est une zone traversée par des crêtes qui séparent les vallées profondes et les gouffres. C'est dans cette régions qu'ont pris place les événements décrits dans *L'Abomination de Dunwich*. Un sentiment de terreur diffus s'y attarde encore. La destruction de deux familles entières est encore un événement récent, et de nombreux témoins de ces horreurs vivent toujours dans le coin.

La région fut colonisée pour la première fois en 1712 quand Jacob Whateley construisit sa maison près de Sentinel Hill. D'autres le suivirent par la suite, et l'endroit est encore principalement habité par des descendants des premiers colons de Dunwich.

La plupart des routes entretenues de cette zone sont praticables par des automobiles, bien qu'une attention toute particulière soit de mise en approchant des gouffres ou des brusques précipices. Les chemins laissés à eux-mêmes ne sont pas assez mal en point pour qu'une voiture ne puisse s'y aventurer, mais ils provoquent tout de même les difficultés et frustrations habituelles.

501 Zechariah & Sarah Whateley, 82 & 80 ans

Premier à avoir vendu du bétail au sorcier Whateley après la naissance de Wilbur, Zechariah est un Yankee sobre et silencieux qui préfère ne pas trop avoir à faire avec des étrangers. Il est encore furieux à propos de ce qui est arrivé après que Noah Whateley ait amené l'Abomination sur la communauté, et est plus furieux encore à propos du sort de son fils, Curtis (502). Zechariah blâme l'université Miskatonic pour l'actuelle condition mentale de son enfant. Il rejettera tout investigateur bien habillé et bien cultivé, le jugeant de mèche avec les professeurs. Zechariah est un représentant élu du village.

502 Curtis & Ruth Whateley 50 & 45 ans

Curtis était présent sur Sentinel Hill le jour où l'Abomination de Dunwich a disparu. Il a eu la malchance d'utiliser le télescope au moment même où le monstre était visible grâce à l'influence de la Poudre d'Ibn Ghazi. Il s'est évanoui à la vue de la chose et n'a pas pleinement récupéré depuis. La ferme de la famille commence à montrer des signes de négligence.

Ruth est amicale, mais les investigateurs trouveront Curtis détaché et peu enclin à communiquer. Il passe l'ensemble de ses journées assis dans un des fauteuils de la pièce de devant, à regarder le vide. Il ne parlera pas à des étrangers et ne s'adresse que rarement à sa femme. Il a aussi l'habitude de se lever brusquement de sa chaise et, sans dire un mot, de quitter la maison pour aller marcher dans la commune. Il revient plusieurs heures après sans jamais expliquer où il a été. Ruth s'inquiète à son sujet, mais sent qu'il n'y a rien qu'elle puisse faire d'autre qu'observer et attendre.

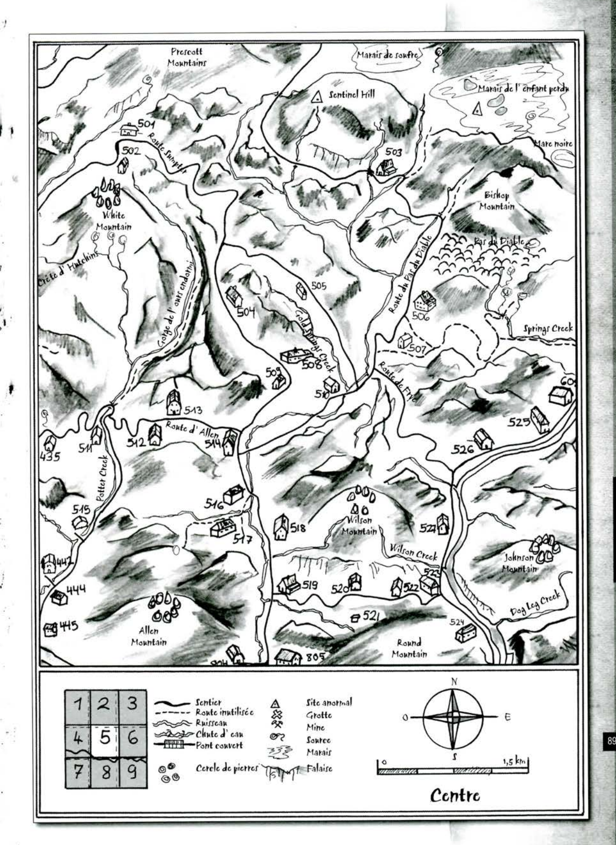
Curtis, irrémédiablement fou, est victime d'une voix qui résonne dans sa tête. Sur instruction de celle-ci, il a déterré le corps du vieux sorcier Whateley et l'a caché dans la scierie en ruines (M6). S'introduisant dans la demeure du sieur Whateley il y a quelques semaines, il a volé l'étrange ferronnière d'or qu'il a ensuite attachée au front du cadavre. Quand les astres seront propices, la voix de l'autre côté réveillera le corps et l'enverra au sommet de Sentinel Hill pour qu'il y invoque le chant qui libèrera l'Abomination de Dunwich de son bannissement.

Un test réussi de **Psychanalyse** sur Curtis permet de faire ressurgir cette voix, qui jure et tempête et émet des borborygmes issus de langues inconnues avant de finalement maudire les investigateurs et de partir en laissant son hôte mourir devant eux. Le corps tremblant de Curtis se désintègre alors horriblement sous leurs yeux terrifiés, alors que le malheureux tente vainement d'expectorer l'emplacement de l'endroit où le corps est caché. La voix que l'homme entend dans sa tête est celle du Fils de Yog-Sothoth. Il parle depuis cet endroit où il est enfermé et tenu prisonnier. Son timbre aux échos extraterrestres est tinté d'un rude accent de la région (test de **Santé mentale (1/1D6)** pour être le témoin de cet horrible événement).

503 Les ruines de chez Wilbur Whateley

Cette maison, autrefois la plus vieille de la région, est désormais en ruines, victime de l'Abomination de Dunwich. Affamé, le monstre s'y est frayé son propre chemin, s'échappant dans les ténèbres de Cold Spring Glen. Des poutres et des blanches sont éparpillées un peu partout, la plupart encore recouvertes d'une substance visqueuse impossible à identifier. Une petite remise non loin semble pratiquement épargnée ; vide, sa porte est entrouverte. Près de la pente un peu plus loin, on peut trouver la portion supérieure d'une statue de gargouille en pierre, un monument qui marque l'emplacement du terrain d'inhumation des Whateley. De l'autre côté de la maison se trouvent les restes d'une forge, construite à l'intérieur même du versant de la colline. Utilisée pour d'anciennes expérimentations alchimiques, elle semble abandonnée depuis longtemps.

Nul n'ose imaginer ce que la substance peut être, mais certains disent que la quantité de matière collante change au fil du temps. Parfois, il y en a plus, d'autres fois, moins. Certains membres de la famille Whateley ont examiné l'endroit, mais peu ont trouvé quelque chose à récupérer. Les affaires de Wilbur, ainsi que sa bibliothèque, étaient conservées dans la remise extérieure qui survécut miraculeusement au passage de l'Abomination. Les livres moisissant trouvés là furent finalement donnés à l'université Miskatonic par le sieur Whateley, lequel n'était que trop heureux de pouvoir se


Prescott Mountains
Marais de soufre
Sentinel Hill
Marais de l'enfant perdu
Mare noire
501
502
Route Sumpter
503
White Mountain
Bishop Mountain
Pas du Diable
Crête d'Hutchins
Gorge de l'ours endormi
505
504
Gold Springs Creek
Route du Pas du Diable
506
507
Springs Creek
508
509
510
Route de Frye
513
Route d'Allen
511
512
514
435
Potter Creek
525
526
515
516
517
518
Wilson Mountain
527
Wilson Creek
442
444
445
519
520
522
523
Johnson Mountain
Dog Leg Creek
521
524
Allen Mountain
Round Mountain
805
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d'eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise
N
O
E
S
0
1,5 km
Centre


Earl et Mamie


Willie Harson

débarrasser de ces choses maudites. Le peu qu'il restait des effets de Wilbur fut divisé entre les différents parents qu'il possédait.

Si les investigateurs examinent les ruines à plusieurs reprises, ils remarqueront que la quantité de substance goudronneuse semble changer rapidement. La matière possède en effet une qualité multidimensionnelle et est littéralement poussée dans ce monde par les forces que génère la lune. Deux fois par jour, quand les marées de ce côté du monde sont à leur paroxysme, il en est de même pour la quantité de substance. Lors des périodes de marée basse, le phénomène inverse se produit. Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** effectué en examinant la matière répugnante permet de deviner son étrange origine ainsi que son lien possible avec Yog-Sothoth.

Si les ruines sont nettoyées, tout au moins la portion arrière, on pourra trouver une porte menant dans le versant de la colline et donnant accès aux cavernes sous Dunwich (voir les cavernes supérieures, « L'entrée des Whateley », page 125).

La tombe vide

Si les investigateurs explorent la zone près de la statue, ils trouveront facilement le terrain d'inhumation des Whateley. Entouré d'une barrière de bois pourri, celui-ci contient presque trois douzaines de sépultures. La tombe vide en question est là, béante, un tas de terre empilé juste à côté. Un examen plus minutieux permettra de voir que le cercueil grossier en son fond a été fracturé et que le corps qu'il contenait a disparu. La pierre tombale identifie l'endroit comme appartenant à Noah Whateley, mort le 1er août 1924 ; c'était là la sépulture du sorcier Whateley ! (perte de SAN 0/1). Une empreinte de botte dans le sol fraîchement retourné est le seul indice que les personnages relèveront. S'ils trouvaient un moyen de la comparer avec les semelles des bottes de Curtis Whateley, les investigateurs constateraient que les deux correspondent.

504 Earl Sawyer & Mamie Bishop, 55 & 56 ans

Earl et Mamie, tous deux veufs et dans la trentaine, partagent un mariage officieux qui dure depuis près de vingt ans. Earl est du genre amical, habitué à faire faire le tour à des reporters ou à des professeurs d'université de passage. Visiteur fréquent de la ferme des Whateley, il a souvent remarqué l'étrange odeur qui s'attardait autour de la maison et des remises. Il se souvient que cette sensation était similaire à celle qui planait parfois autour des cercles de pierres au sommet des collines.

Mamie Bishop est elle aussi sympathique. Elle fut autrefois la confidente de Lavinia Whateley, laquelle lui raconta de nombreux secret que Mamie n'a encore rapportés à personne. Lavinia lui confessa également ses craintes au sujet de Wilbur.

505 Les ruines de chez Elmer & Selina Frye

C'était là qu'habitait la première victime de l'Abomination, une famille de cinq personnes. La plupart des poutres sont recouvertes de cette

étrange substance visqueuse qui afflue et reflue en fonction des passages de la lune. Bien qu'un voisin, Charlie Potter (514), ait récupéré quelques unes des plus grosses poutres, les ruines ont été laissées relativement intactes.

506 Les ruines de chez Seth Bishop

Voilà une autre maison détruite par l'Abomination de Dunwich. C'était la demeure de Seth Bishop, 74 ans, de sa gouvernante, Sally Sawyer, 34 ans, et du jeune enfant de cette dernière, Chauncey, 12 ans. Tous trois furent tués par la chose. Le lendemain, il ne restait plus grand chose, sinon rien, de leurs pauvres corps. Comme pour les autres endroits, les ruines sont couvertes d'un épais limon qui semble fluctuer avec les phases de la lune. Les quelques objets récupérables furent emmenés par les différents membres de la grande famille Bishop.

507 Zebulon Whateley 66 ans

Zebulon appartient à une branche de la famille Whateley considérée comme seulement « à demi-dégénérée ». C'est un petit-cousin du sieur Sawyer Whateley ainsi que de feu Noah (le sorcier) Whateley. Zebulon est un Croyant et connaît très bien les pratiques du groupe. Il est légèrement méfiant envers les étrangers mais saura se montrer secourable. Il n'a été d'aucune utilité pour Noah comme pour Wilbur.

Zebulon distille la puissante boisson qu'absorbent les Croyants durant leurs rituels. Celle-ci est extraite d'un étrange champignon gris qui pousse sur une maison abandonnée non loin d'ici (904). A l'intérieur de la bâtisse, Zebulon conserve une collection d'objets à l'allure « magique », y compris d'étranges pierres, des figurines bizarrement gravées et de petits spécimens de cristal. Il se plait à se reposer sur ses objets quand il teste sa boisson à base de moisissures.

La première fois que les investigateurs viendront voir Zebulon, celui-ci se trouvera au beau milieu d'une session de tests. Leurs coups à la porte restant sans réponse, ils constateront que celle-ci n'est pas fermée. Entrant à l'intérieur, ils verront le vieil homme assis dans un fauteuil, rigide, les yeux grands ouverts, regardant fixement un de ses étranges objets posé sur une table devant lui. Bien qu'il semblera mort au premier coup d'œil, le vieil homme réagira si on le secoue, se réveillant pour regarder autour de lui, mystifié par la présence d'étrangers chez lui. Il lui faudra un moment pour parvenir à reprendre totalement ses esprits et pouvoir parler avec les intrus.

508 Wesley & Anne Corey 22 & 20 ans

Wesley est le fils de George Corey (510) et est membre des Croyants. Il faisait partie du groupe qui assista au paroxysme de l'Abomination de Dunwich au sommet de Sentinel Hill.

Sortilèges : Prédiction, Protection Magique.

509 Willy Harsen 32 ans

Selon les standards de Dunwich, cette ferme est relativement prospère. Willy Harsen, un vétéran blessé lors de la Guerre mondiale, est désormais doté d'une jambe de bois. Le côté gauche de son visage est couturé de cicatrices. Ce défigurement ainsi que sa jambe perdue sont les résultats de brûlures au phosphore qu'il a contractées tandis qu'il combattait en France. Voir Willy pour la première fois provoque une perte de SAN de 0/1 points.

Willy est plutôt froid, agressif et distant – il est amer à cause de ses blessures et de sa vie. Il profitait d'un mariage heureux avant la guerre mais sa jolie femme, Annie, n'a pas pu supporter de contempler son visage ravagé. Peu après que Willy fut sorti de l'hôpital, elle s'enfuit avec un homme d'Aylesbury. En dépit de ses manières, Harsen est apprécié dans le village et regardé avec un mélange de pitié et de respect. Des investigateurs finissant par mieux le connaître constateront qu'il est intelligent et absolument pas inamical.

Willy a assassiné sa femme infidèle et son amant, enterrant leurs corps dans une tombe peu profonde le long de la route déserte de Nelson Creek Road, de l'autre côté de Hale Mountain (Région 7).

510 George & Emily Corey 44 & 38 ans

Ces fermiers raisonnablement prospères sont des Croyants. C'est leur garçon de courses de 13 ans, Luther Brown, qui a rencontré le premier l'Abomination de Dunwich à l'entrée du ravin de Cold Spring Glen.

Compétence Sourcerie : 65 %
Sortilèges : Charmer un Animal, Détecter un Enchantement, Protection Magique.

511 Bill & Cassie Hutchins 33 & 21 ans

Une couronne mortuaire noire est accrochée à la porte d'entrée de cette maison. La famille a perdu un enfant le mois précédent, tué le long de la route de Potter Creek Road par la voiture d'un chauffard qui a ensuite disparu dans la nature. Les deux cousins Potter (916) auraient été aperçus conduisant la camionnette de Temple dans les environs, à peu près au moment de l'accident, mais les deux hommes ont un alibi qui les place dans la ferme d'Amos Whateley au même moment.

Les Potter sont bien responsables de l'accident. Leur cousin Temple a tiré avantage de son récent « accord » avec Amos Whateley, forçant sa malheureuse victime à fournir à ses cousins l'alibi dont ils avaient besoin.



Zebulon Whateley

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

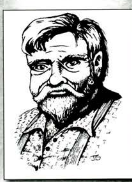
Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Médecine	92 %
Sciences formelles : astronomie	35 %
Sciences de la vie : pharmacologie	95 %
Sciences occultes	56 %

Sortilèges
Appeler l'Homme Cornu, Détecter un Enchantement, Guérison Immédiate, Mauvais Œil, Météo Aberrante, Protection Magique, Rêve Prémonitoire.


George Corey


Henry Wheeler

512 Abandonné

513 Henry Wheeler
34 ans

Henry est un jeune veuf dont la femme a été tuée dans un accident de carriole plusieurs années auparavant. Henry a accompagné les professeurs de l'université jusqu'à Sentinel Hill et assisté à la fin de l'Abomination de Dunwich.

514 Charlie & Ethel Potter
41 & 39 ans

Cette ferme n'est pas en très bon état. Charlie et Ethel sont considérés par certains comme faisant partie des « bons Potter » en dépit de leur parenté avec Temple et ses cousins.

Derrière la grange, Charlie conserve une pile de lourdes poutres. Lui et ses fils les ont récupérées dans les ruines de la maison Frye (505). Potter avait espéré pouvoir les utiliser pour consolider sa grange mais a été incapable de les nettoyer de la substance visqueuse qui les recouvrait. Les poutres restent donc ici, inutilisées.

Charlie et son fils aîné, Peter, 17 ans, ont remarqué tous les deux que la quantité de matière sur le bois variait. Parfois il n'y en a presque pas, d'autres fois il y en a d'avantage. Ils n'ont aucune idée de la raison derrière cela. Si les investigateurs examinent les vieilles poutres, ils pourront trouver – collés dans la substance – de petits fragments d'une mâchoire humaine ainsi que plusieurs dents – tout ce qui reste d'Elmer Frye.

515 Selma Potter
41 ans

Selma est veuve et vit seule.

516 Abandonné

517 Jake & Penelope Allen
41 & 35 ans

Jake paraît maigre, pâle, et malade. Une terrible toux ravage son corps. Un test de **Trouver Objet Caché** permet de remarquer que du sang imprègne son mouchoir. Un test de **Médecine** dit à l'investigateur que Jake souffre de tuberculose à un stade avancé. S'il n'est pas immédiatement hospitalisé, il est sûr de mourir, mais sa famille n'a pas l'argent nécessaire. Peut-être les personnages se sentiront-ils généreux... La prise en charge de Jake durera six mois et coûtera un peu plus de 1200 $, mais il en sortira fringuant, en bonne santé, reconnaissant, et totalement incapable de pouvoir un jour rembourser ses bienfaiteurs.

518 Jebel & Nellie Wilson
41 & 40 ans

Jebel distille le meilleur alcool de toute la communauté, usant d'une formule secrète que lui a transmise son grand-père. Il demande 85 cents pour un litre de sa production, un prix bien trop élevé pour certains. Nul ne nie, cependant, que son whisky est à la hauteur des tarifs.

519 Zeke & Constance Wilson
39 & 25 ans

Cette ferme possède un verger contenant des pommiers, des pêchers, des poiriers et des pruniers. Si les investigateurs s'y rendent au printemps ou en été, ils trouveront l'endroit envahi par des chenilles d'une variété inconnue dans cette partie du pays. Ces insectes énormes, noirs et dénués de poils font la taille d'un pouce d'homme adulte. Ils attaquent le fruit et les feuilles, détruisant non seulement la récolte mais aussi l'arbre lui-même. Zeke s'est vu proposer de l'aide par George Corey (510), un Croyant, mais l'a poliment rejetée, ayant des doutes au sujet des comportements décidément non catholiques des adorateurs. Il a par deux fois opté pour un traitement chimique, sans résultats.

Des investigateurs réussissant un test de **Sciences de la vie : zoologie** ne parviendront pas à identifier les chenilles. Certaines étrangetés les pousseraient même à douter de la nature de leur origine. Ni un test de **Mythe de Cthulhu** ni un test de **Sciences occultes** ne révèleront quoi que ce soit de plus. Les investigateurs pourraient tenter de persuader le fermier d'accepter l'aide des Croyants, mais à moins de réussir un test de **Persuasion**, celui-ci refusera poliment. Il se montrera par la suite suspicieux envers eux et refusera la plupart du temps de les aider.

520 Vernon & Alice Stubbs
35 & 33 ans

Vernon est le jeune frère de Norman Stubbs. Ensemble, les deux hommes aiment braconner le cerf la nuit, utilisant des lampes torches pour figer leur proie avant de tirer dessus au fusil de chasse (Région 7).

521 Norman & Gretchen Stubbs
38 & 35 ans

Norman est une grande brute pataude qui n'a que peu à raconter, sinon rien, à des étrangers. Sa femme, Gretchen, 35 ans, ne parle pas. Il y a trois ans, après l'avoir avertie au sujet de ses bavardages incessants, il lui a finalement coupé la langue avec un couteau à linoléum. Bien que l'incident soit connu de la plupart des voisins, il n'a jamais été rapporté aux autorités.

522 Harold Bishop
40 ans

Après être né et avoir grandi à Dunwich, Harold a fini par aller à l'université Miskatonic

d'Arkham pour y obtenir une licence en histoire. Au milieu de sa troisième année, il a soudainement tout abandonné et, sans donner la moindre explication, est retourné dans la vallée pour y adopter une vie de fermier.

Toujours avide de lectures, Harold garde une importante bibliothèque dans une chambre à l'étage, spécialisée dans l'histoire locale et celle du Massachusetts en général. Il est incapable d'expliquer son brusque retour à Dunwich et ne sait pas pourquoi il a abandonné son éducation et son avenir pour revenir ici. Harold a du mal à trouver de quoi admirer ses voisins, les frères Stubbs (520 & 521), mais il fait son possible pour ne pas se les mettre à dos.

Compétences : Sciences humaines : histoire locale 90 %

523 La veuve Agatha Wilson 69 ans

Cette maison exceptionnellement grande, haute de deux étages et dotée de deux grandes cheminées, est seulement occupée par la veuve Wilson. L'endroit est sale et malodorant, un résultat obtenu grâce aux deux douzaines de chats que la femme garde en sa compagnie.

524 Abandonné

525 Sylvester & Jill Brown 47 & 30 ans

Sylvester est le fils de la veuve Carey Brown (526). Un grand local réfrigéré se trouve derrière la maison, dans un coin frais et protégé par les arbres. En hiver, Sylvester coupe des blocs de glace dans la mare creusée derrière la grange et va les entreposer dans ce bâtiment, les isolant avec de la sciure. Il coupe généralement assez de glace pour fournir la plupart de ses voisins au cours de l'été.

526 Carey Brown 64 ans

Mrs. Brown, femme de feu Abner Brown, lequel fut sauvagement assassiné il y a quelques années par Matthew Potter. La femme, qui commence à devenir sénile, vit seule dans cette grande ferme.

527 Abandonné

Cette maison est visiblement déserte. La lumière du jour peut être vue passant à travers les murs et le toit. La nuit, loin à l'arrière de la propriété, des lumières peuvent être aperçues derrière les fenêtres d'un abris plus large, doté d'un étage et construit près de la colline. C'est une vieille maison de source construite au dessus d'un puits artésien, prévue à l'origine pour empêcher la source de geler en hiver. Jacob Brent, solitaire, réside à l'étage de cette structure froide et humide.

Cold Spring Glen

Ce ravin profond, sombre et rempli de végétation fut pendant un temps l'antre de l'Abomination de Dunwich. C'est là que cinq policiers d'état du Massachusetts périrent en suivant les traces du monstre jusque dans les profondeurs.

Des investigateurs descendant dans la crevasse boisée trouveront une pente des plus raides, bien que le cheminement soit facilité par les arbres et les buissons qui recouvrent les parois. L'ascension est cependant plus difficile. Deux tests d'Athlétisme sont nécessaires pour parvenir à revenir sur ses pas. Un échec ne provoque aucune blessure, juste une perte de temps – ce qui ne constitue pas un danger, à moins d'être poursuivi par quelque chose...

Au fond du ravin étroit, les investigateurs trouvent un ruisseau accidenté, large de deux mètres mais peu profond, se répandant musicalement sur les chutes de Rocky Falls. Il court entre deux berges couvertes d'une mousse épaisse et de nombreuses fougères. La scène serait idyllique sans la pénombre que projettent les arbres immenses et sans les étranges odeurs qui semblent toujours flotter dans l'air poisseux. Des investigateurs réussissant un test de **Trouver Objet Caché** trouveront des traces de la mystérieuse substance goudronneuse qu'on retrouve dans tous les endroits visités par l'Abomination de Dunwich.

Bien qu'il ait été déclaré officiellement que tous les officiers de police avaient perdu la vie, les restes de l'un d'entre eux, Roger Axwater, n'ont jamais été positivement identifiés, et pour cause : l'homme est encore vivant. Ce survivant, confiné par sa folie dans les profondeurs du ravin, est retourné à l'état sauvage. Nu, intensément paranoïaque, il papillonne de place en place, ajoutant du crédit aux histoires de fantômes supposés hanter les lieux. Durant le jour, Axwater se terre sous un grand surplomb rocheux surnommé l'Antre de l'ours par les gens du coin.

Des investigateurs explorant soigneusement le ravin finiront par trouver Axwater ou des traces de sa présence. L'homme est dément et fuira les groupes d'étrangers. Il se tapira alors, attendant que quelqu'un passe, et l'attaquera avec un gourdin grossier avant de partir en courant. Il est complètement dénué de poils ; la majorité de son visage et de son corps sont horriblement recouverts de cicatrices en forme de suçons. Sa force est décuplée par la folie.

Si les investigateurs parviennent à capturer Axwater et à le tirer en dehors du ravin, ses amis et sa famille les récompenseront généreusement. Tenter de faire sortir Roger de l'endroit en le poussant vers le sud entraînera sa capture par des villageois, lesquels recevront alors la belle récompense à la place des personnages des joueurs. Repousser le fou en direction du sommet du ravin pourrait bien finir par un plongeon paniqué depuis le bord de la Gorge de l'ours endormi, suivi de peu par la mort du policier. Les investigateurs devront alors répondre aux quelques ques-

Roger Axwater

35 ans, « maniac cop »

APP	04	Prestance	20 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	13
Santé Mentale	02

Attaques

• Gourdin 75 %
dégâts 1D4+4

Perte de SAN : 1/1D4

tions que leurs posera la police d'état. Abattre le pauvre Roger sous une pluie de tirs les forcerait à répondre à beaucoup, beaucoup plus de questions.

Le Terrain du pas du diable

Ce versant nu, large de plusieurs acres, est dénué de toute végétation et couvert de rocailles que le sol érodé expose à la vue. Le bétail comme les humains tendent à éviter naturellement cette zone. Les chevaux refusent obstinément de s'approcher à moins de 200 mètres de l'endroit.

Un test de **Sciences de la terre : géologie** permet de découvrir que des courants d'airs proviennent de puits d'aération étroits traversant ce côté de Bishop Mountain. Ces conduits transportent des spores souterraines à travers la colline jusqu'à la surface (**VIR 12**). Quand elles sont actives, ces spores sont toxiques pour la plupart des formes de vie terriennes. Concentrées, comme dans le Terrain du pas du diable, elles finissent par détruite toute vie végétale. Trouvant l'environnement inhospitalier, elles s'enkystent ensuite rapidement et deviennent dormantes, empêchant les environs d'être ravagés à leur tour.

Certaines aérations fournissant les plus grandes quantités de spores à la vallée mènent jusqu'au complexe souterrain des Mi-Go. Il devrait être possible de les fermer si une personne plaçait assez de charges de dynamite à proximité. Cependant, la grande explosion et l'effondrement qui en résulteraient projetteraient un grand nuage de spores dans l'air extérieur, recouvrant toute personne située à moins de 300 mètres et l'exposant à une contamination de VIR 30.

A une plus grande distance, les spores se dispersent et leur effet est moins drastique, se contentant de créer un malaise général, une léthargie qui affecte l'état émotionnel des animaux comme des humains. Des générations d'exposition ont entraîné de sérieux dégâts génétiques, donnant naissance à des rejetons déformés et maladifs. La ventilation constante de ces spores est un facteur qui contribue à la dégénérescence et à la décrépitude généralisée de la vallée de Dunwich. Certaines personnes, comme le sieur Whateley et Marie Bishop, semblent jouir d'une immunité naturelle aux effets des spores.

Sentinel Hill

Le pinacle de cette colline est protégé sur sa face sud par une série de barrières rocheuses impossibles à escalader sans équipement. Une piste sur la face nord autorise une épuisante marche jusqu'au sommet.

En haut de la colline, les investigateurs peuvent trouver un étrange objet de pierre ressemblant à une table. Celle-ci fait deux mètres de long et presque un mètre cinquante de large. Les érudits ont longtemps débattu sur les origines et le but de cette mystérieuse relique. Une profonde gouttière gravée sur la surface extérieure semble longer le périmètre de la tablette avant de finir à son pied ; certains professeurs ont avancé qu'il s'agissait là d'une presse à raisins de l'ère coloniale, mais d'autres ont imaginé de plus sombres utilisations, se demandant pourquoi aurait-on placé un objet aussi lourd dans un endroit si difficile à atteindre. Les vieilles légendes de Dunwich persistent sur l'idée que la tablette était déjà en place quand les premiers colons arrivèrent en 1692. Le sol qui entoure l'objet contient les os de douzaines d'humains. Des analyses intensives sur leurs origines n'ont donné que des spéculations. Certains clament que les os sont indiens, tandis que d'autres pointent des traits mineurs mais clairement caucasiens.

Un test de **Mythe de Cthulhu** identifie les gravures sur les bords extérieurs de la tablette comme étant hyperboréennes, mais leur exécution grossière est atypique. Un test d'**Intuition** permet à l'investigateur de réaliser qu'il s'agit là probablement d'une copie ultérieure de quelque chose d'origine hyperboréenne. En fait, les druides qui ont autrefois habité la vallée ont sculpté l'objet, imitant les reliques qu'ils avaient trouvées sous le sol. Un test réussi d'**Hyperboréen** permet de relever de nombreuses erreurs grammaticales, mais permet aussi de déduire que l'autel est dédié à Yog-Sothoth. La tablette fut d'abord utilisée par les druides pour pratiquer des sacrifices animaux, et plus tard par des générations de Whateley pour commettre des sacrifices humains. Dans les deux cas, le sang était collecté via l'ouverture au pied de l'objet puis ingéré, laissant le corps drainé être réclamé par le dieu.

A la place de la capacité à lire l'hyperboréen, un deuxième test d'**Intuition** pourrait dire à un investigateur que la tablette était utilisée pour pratiquer certains sacrifices animaux. Un test de **Mythe de Cthulhu** identifierait la déité comme étant Yog-Sothoth.

Si les investigateurs déterrent un des os qu'on pense être encore enterrés là, une étude des fragments de crânes couplée avec un test de **Sciences humaines : anthropologie** révèlera des traces de structure osseuse celtique au milieu des habituels os indiens.

Le Marais de l'enfant perdu

Ce grand marais est particulièrement traitre, rempli de sables mouvants et de trous cachés. Son nom provient d'un jeune de Dunwich qui entra dedans un siècle auparavant et qui jamais n'en ressortit. Toutes sortes de rumeurs au sujet d'un fantôme hantant les lieux peuvent être entendues, mais aucun élément ne vient les corroborer.



Région six : les plateaux de l'Est

District relativement peu peuplé, cette région est pratiquement sauvage. Elle est remarquable pour ses gorges profondes et ses nombreuses falaises abruptes. Les montagnes d'Hemlock, de Big Chief et des engoulevents, ainsi que le Guet d'Abbott et la Colline du sorcier font partie des promontoires les plus hauts de la vallée de Dunwich. La crique de Big Hook se trouve au centre d'une vallée légèrement pentue, mais la branche nord du Miskatonic effectue la majeure partie de son trajet à travers une gorge profonde entre la Montagne des engoulevents et la Colline du sorcier, et est flanquée de falaises rocheuses à-pic. La portion sud de la branche nord est plus douce. Plusieurs fermes encore en opération peuvent être alors trouvées le long du cours d'eau.

On pense que la région a été colonisée au milieu du dix-huitième siècle par Josiah Abbott, mais les archives sont incomplètes. Les seules fermes anciennes des environs sont celles qui furent construites le long de la partie sud de la branche nord.

North Fork Road est une route non entretenue aussi bonne que toutes celles que l'on trouve dans la région de Dunwich, mais les chemins secondaires qui sont laissés à l'abandon détruiront rapidement les suspensions de la plupart des automobiles. Hook Road, bien qu'entretenue, est dans un état bien pire que North Fork Road.

601, 602 Abandonné

Ces deux fermes sont abandonnées depuis longtemps et tombent en ruines. Au fils des années, un certain nombre de familles ont tenté de vivre dans l'ombre de la Colline du sorcier, mais aucune n'a réussi à s'y plaire. La rumeur raconte que la colline est hantée, et que l'esprit du vieux Jacob Whateley parcourt l'endroit à la recherche de victimes. Bien que personne n'ait jamais déclaré avoir été attaqué ou blessé, plusieurs clament avoir vu le fantôme à un moment ou à un autre. Ceux qui ont tenté d'y vivre disent que, certaines nuits, quelque chose se met à vibrer au sommet de la colline. Parfois, cette chose semble même descendre le long de la colline.

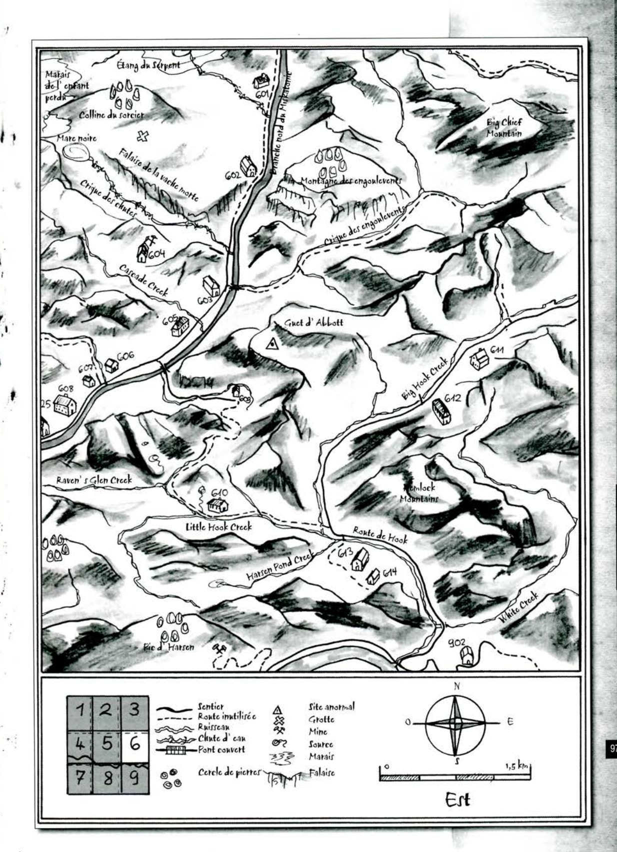
Un investigateur qui réussit un test de **Pister** dans une des deux maisons trouvera des traces de pas dans la terre et les débris. Celles-ci sont indistinctes, mais un test réussi de **Mythe de Cthulhu** les identifiera comme appartenant à un Byakhee.

603 Jaspar Bentley 62 ans

Jaspar est un célibataire qui a vécu presque toute sa vie dans cette petite maison. On le considère comme une sorte d'ermite un peu excentrique. Les investigateurs pourront constater que, bien qu'il ne soit pas vraiment inamical, il semble cacher quelque secret.

Jaspar est le dernier survivant de la famille Bentley. Lui ainsi que son grand-père avaient voué leurs vies à tenter de trouver cet or des




Étang du Serpent
Marais de l' enfant perdu
Colline du sorcier
Mare noire
Falaise de la vache morte
Crique des chutes
Branche nord du Miskatonic
601
602
Montagne des engoulevents
Crique des engoulevents
Big Chief Mountain
604
Cascade Creek
603
605
Guet d' Abbott
606
607
608
609
611
Big Hook Creek
612
Raven' s Glen Creek
610
Little Hook Creek
Hemlock Mountains
Route de Hook
613
614
Harsen Pond Creek
White Creek
Pic d' Harsen
902
1 2 3
4 5 6
7 8 9
Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d' eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise
N
O
E
S
0
1,5 km
Est

Le visage sur la falaise

Cette sculpture, haute de près de un mètre cinquante, a été si salement abîmée par le vent et le temps qu'elle est devenue impossible à remarquer à moins de réussir un test de **Trouver Objet Caché** ou de la voir soigneusement désignée par Duncan Abbot. Elle est plus facile à voir au coucher du soleil, quand les rayons obliques de ce dernier lancent des ombres venant souligner ses traits. Un test de **Sciences humaines : histoire** ou **anthropologie** ou de **Sciences occultes** identifie la gravure comme étant d'inspiration celtique. Un test de **Sciences de la terre : géologie** estime son âge à plus de 1500 ans.

L'existence de cette face est connue depuis des générations d'Abbot, mais elle n'a eu aucun intérêt à leurs yeux, du moins jusqu'à Duncan. Quand il était jeune, celui-ci développa une véritable fascination pour le visage de la montagne. Il lui rendait visite régulièrement, s'asseyant souvent en silence devant lui pendant des heures, négligeant ses travaux ménagers et énervant ses parents. Au moment où ces derniers moururent, ils laissèrent à leur unique fils l'intégralité de la propriété des Abbot. Duncan est resté totalement obnubilé par la vieille face de pierre ; il lui rend visite au moins une fois par jour, lui apportant de l'eau fraîche dans un seau. Les nuits de solstices, il passe tout son temps sur l'aplomb de la falaise à danser devant elle pour célébrer le lever du soleil. Les rêves dont il bénéficie lui promettent qu'un jour, un paradis doré sera sien.

Les Croyants connaissent Abbot et son adoration du visage, mais ne savent guère quoi en penser. Ils le laissent faire ses rites de la façon qu'il a choisie. Personne ne sait que l'obsession de Duncan est en fait égarée. Abhoth, dormant dans les profondeurs souterraines, est la véritable source de ses rêves. Il se pourrait qu'un jour Duncan Abbot soit l'élu amené à réveiller le dieu de son sommeil.

collines de Dunwich que beaucoup croient avoir été exploité par les Whateley. Leur cible principale était la mine située dans les collines à l'arrière de la maison. Un deuxième emplacement, plus loin au sud, fut également exploité pendant une courte période (Région 9).

Commençant en 1841, James Bentley – plus tard rejoint par son fils, Forrest – s'acharna dans ces mines pendant près de quarante ans avant qu'un tragique accident ne vienne mettre un terme à la vie des deux hommes. Jaspar n'avait que quatorze ans à l'époque, mais il avait déjà commencé à travailler aux côtés de son père et de son grand-père plusieurs années avant que le désastreux éboulement se produisît. Il semblerait que l'accident ait eu lieu juste après que le jeune garçon ait descendu la colline pour aller puiser de l'eau fraîche. Entendant le grondement dans la mine, il retourna en courant à la colline mais trouva l'endroit enveloppé dans un nuage de poussière et rempli de tonnes de pierres effondrées.

Toute la portion arrière était inexplicablement tombée, écrasant ses malheureux père et grand-père. La mère de Jaspar étant morte des années auparavant, il se retrouva sans famille. Il est resté sur place, vivant comme il pouvait dans la simple maison construite par James. Il cultive un petit peu, juste assez pour se nourrir et se faire un peu d'argent. Il est connu dans tout le village et se rend au magasin d'Obsorn au moins deux fois par an. Il ne va jamais dans la mine derrière la maison, mais sera prêt à montrer aux investigateurs le chemin qui mène à son entrée. Il leur conseillera de se montrer prudents dans les environs ; les conduits sont dangereux, et ils devraient faire attention avant de s'aventurer trop loin.

Jaspar cache un sombre secret. L'éboulement n'était pas un accident, mais le résultat d'une explosion déclenchée par le garçon lui-même. Cela n'avait pas d'importance, car son père et son grand-père étaient déjà morts, tués par l'énorme chose qu'ils avaient découverte dans les cavernes du dessous. Jaspar scella l'ouverture pour que d'autres n'aient pas à subir la même tragédie, et a discrètement gardé l'endroit depuis lors. Si les investigateurs annoncent leur souhait d'excaver la mine, Jaspar n'essaie pas de les arrêter. Connaissant d'avance l'inévitable fin qui les attend, il s'excuse auprès d'eux, rentre dans sa maison ou dans sa chambre, et se fait sauter la cervelle. **Perte de 1/1D4 SAN.**

604 Cabane abandonnée

James Bentley a construit cette petite remise d'une seule chambre. Il l'utilisait pour passer ses nuits près de la mine plutôt que de perdre du temps à faire l'aller-retour avec sa maison. L'endroit est rempli de toutes sortes d'équipements de minage et d'escalade dont de nombreux outils. Toutes les cordes sont pourries et inutilisables. Un lit en putréfaction est posé dans un coin.

605 Abandonné

606 Alvin & Doris Chase 41 & 47 ans

La plupart des membres de cette famille paraissent extraordinairement pâles. Mous et dénués d'énergie, leur condition pourrait être mise sur le compte du malaise général de Dunwich si Debra, la fille aînée de 17 ans, ne semblait pas intelligente, en bonne santé et normale. Si un investigateur réussit un test de **Médecine**, il remarque chez les autres membres de la famille les signes – impossibles à manquer – d'un empoisonnement à l'arsenic.

En fouinant un peu, les investigateurs apprendront que jusqu'à il y a un an, la famille était en bonne santé voire même exceptionnellement vigoureuse. Joe Osborn peut leur dire que depuis près de neuf mois, Debra a régulièrement reçu de petits paquets de la droguerie Tillinghast à Aylesbury, adressés à son nom en poste restante à Dunwich. Les registres de la boutique en question indiquent des expéditions mensuelles de mort-aux-rats à base d'arsenic à ce nom et cette adresse. La personne qui les commande clame être un propriétaire fermier particulièrement malheureux avec les rongeurs.

Debra, bien évidemment, utilise le poison pour tuer lentement sa famille toute entière. Une semaine après que les investigateurs aient rencontré cette famille, le plus jeune garçon, Billy, âgé de huit ans, meurt et est enterré dans la partie la plus pauvre du cimetière de Dunwich. Interrogée par les investigateurs, Debra prétend ne pas comprendre leurs accusations. Si la police vient la voir, elle panique et raconte toute l'histoire. Elle est ensuite jugée, condamnée et emprisonnée dans une structure d'état pendant sept ans. Elle ne révèlera jamais les raisons de ses actes.

607 Abandonné

608 Arthur & Mildred Brown 33 & 31 ans

Ce couple souffre encore de la perte de leur jeune enfant. L'année passée, Donny, alors âgé de 10 ans, se pendit accidentellement en jouant aux cow-boys et aux indiens avec d'autres camarades. Donny était sensé être un voleur de bétail capturé par la milice. Le gamin était leur unique enfant, Mildred étant médicalement incapable d'en porter un autre.

609 Duncan Abbot 49 ans

Abbot est le descendant direct de Josiah Abbot, qui s'installa dans la région au milieu du dix-huitième siècle. La maison dans laquelle il vit fut construite par Josiah lui-même. Duncan est le dernier Abbot vivant dans la vallée.

C'est un homme étrange, solitaire, se montrant suspicieux envers les étrangers. Dans la pierre de la face sud du Guet d'Abbot est gravé un immense visage (voir l'encadré). Duncan repousse normalement les visiteurs voulant escalader la montagne juste pour la voir, mais si on lui offre de l'argent (à condition que la somme dépasse un dollar), l'avarice de l'homme dépassera son appréhension et il acceptera de les guider jusqu'à l'étroit et tortueux sentier.

610 Abandonné

Cette ferme semble être déserte depuis au moins vingt ans. Les arbres et les buissons sauvages la rendent difficile à voir depuis la route. L'endroit était autrefois modérément prospère mais en 1915, l'eau de source derrière la maison devint lentement et insidieusement empoisonnée. Hélas, la famille qui vivait ici, les Johnson, ne remarqua par les changements graduels dans son alimentation, et subit un progressif et irréversible empoisonnement. Cap Pritchett découvrit les corps noirs et gonflés en venant livrer leur courrier.

L'eau coulant de la source semble séduisante mais des chevaux refuseront obstinément d'en boire. La nature toxique du liquide peut être remarquée par quiconque en absorbe une petite quantité et réussit un test de **Médecine** ou de **Volonté -20 %**. Un investigateur qui boit une bonne lampée à la source elle-même se retrouvera peu après en proie à de la fièvre et à des crampes d'estomac. La VIR du poison est seulement de 5, il est donc probable que la victime ne souffre que légèrement, perdant 1D3 points de vie qu'il récupèrera dans la nuit. Ceux qui ne parviennent pas à résister perdent 2D4 points de vie et sont hors d'état pendant 1D3+1 jours.

611 Sharon Osgood
59 ans

Sharon est une veuve qui vit dans ce lieu isolé avec son fils handicapé David. Elle est relativement capable de se débrouiller et sa famille dans le village lui apporte parfois des provisions du magasin d'Osborn. David est né infirme. Certains disent qu'il fut victime du météore qui passa au dessus de la demeure des Osgood la nuit où il naquit, cette nuit lointaine de juin 1882. Enfant, le garçon souffrait d'une condition chronique s'apparentant à de l'arthrite et celle-ci ne fit qu'empirer avec le temps. Quand il atteignit cinq ans, sa mère avait déjà cessé de l'amener au village. Personne dans la communauté n'a vu le gamin depuis ses huit ans.

Quand David n'avait encore que six ans, son père, Bartholomew Osgood, se suicida. Son corps fut retrouvé dans les bois près de la maison, la majeure partie de son visage pulvérisée par le fusil de chasse couvert de sang qui reposait dans l'herbe à ses côtés. Sharon a vécu seule depuis, travaillant dans la ferme du mieux qu'elle pouvait et disant passer la majeure partie de son temps à s'occuper de son enfant handicapé. La plupart des villageois pensent que le garçon est mort depuis longtemps et que la vieille femme a simplement perdu l'esprit. Des notes trouvées dans les journaux du père de Tucker Jones indiquent en effet que le médecin pensait que l'enfant ne dépasserait jamais l'âge de dix ans. David n'est pas mort. Il vit encore, résidant dans une pièce située à l'étage de la maison. Il est au stade terminal de sa condition, ses articulations complètement mêlées et impossibles à bouger. Pire encore, sa chair a pris l'aspect du bois et est devenue fibreuse. L'homme paralysé a en fait grandi dans la structure de bois de la vieille ferme, son corps fusionnant peu à peu avec les poutres. Bien que sa mère lui apporte le peu de nourriture dont il a encore besoin et s'occupe de lui du mieux qu'elle peut, David souffre d'une agonie constante et ne désire qu'une chose : mourir. Sarah, bien sûr, ne l'entend pas ainsi et fait tout ce qu'elle peut pour rendre à son fils la vie plus confortable.

Bien que sa mère s'y opposerait violemment, David se montrerait reconnaissant envers tout investigateur prêt à le tirer de sa souffrance. La plupart des armes sont pratiquement sans effets sur la chair durcie ; le découper à la hache serait possible, mais cela représenterait une tâche répugnante, longue et sordide. Mettre le feu à la maison, la détruisant ainsi que son pathétique occupant, serait la méthode la plus efficace et la plus simple pour mettre en œuvre la fin de David.

La mort de son fils pousserait au delà du bord du gouffre la Santé mentale déjà vacillante de Sharon, laquelle s'effondrerait en un tas balbutiant, incapable d'impliquer les investigateurs dans ce qui pourrait possiblement être établi comme un meurtre. Si elle parvenait néanmoins à les accuser, ils deviendraient immédiatement suspects. S'ils avaient eu recours à la pyromanie, et si les ruines de la maison étaient examinées, on ne trouverait pas d'ossements ni d'autres restes humains. La vieille rumeur referait surface, et tous seraient certains que le fils de Sharon était mort des années auparavant et que celle-ci n'avait fait qu'entretenir des chimères pendant tout ce temps.

612 Jason Whitney
65 ans

Jusqu'à il y a trois ans, Jason, célibataire endurci, partageait sa maison avec son jeune frère, Robert. Depuis la mort de Robert, les gens racontent que Jason n'a plus toute sa tête. Si les investigateurs explorent la propriété, ils découvrent le corps du frère défunt de Jason dans la pièce à fumer la viande, calé dans une position assise et soigneusement nettoyé. Une inspection minutieuse du corps révèle que de petites lanières de viande ont été soigneusement prélevées. Si des étrangers découvrent le corps partiellement mangé, le vieil homme tombe en état catatonique ; il n'existe aucun remède à sa condition et il devra être interné.

613 Abandonné

Cette ferme fut abandonnée il y a vingt ans, peu après l'empoisonnement de la famille


Duncan Abbot

La menace tapie de la colline

FOR	19	Puissance	95 %
CON	12	Endurance	60 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %
DEX	15	Agilité	85 %

Valeurs dérivées
Mouv 5 sur terre et 20 en volant
Impact +6
Points de Vie 16

Compétences
Écouter 65 %
Se Cacher 0 %

Combat
• Griffes 40 %
1D6+6 points de dégâts
• Morsure 35 %
1D6+6 points de dégâts + succion du sang

Protection : 2 points de fourrure et de cuir épais

Perte de SAN : 1/1D6 points

Voir Byakhee dans le livre de base de *L'appel de Cthulhu*

Johnson (610). Craignant que leur eau ne devienne mauvaise à son tour, la famille qui y vivait a plié bagages et est partie.

614 Murdock Taylor
34 ans

Murdock est un homme bourru à l'allure revêche qui se montre inamical envers les étrangers. De nombreuses rumeurs circulent à propos de l'accident de revolver qui a causé la mort de sa mère sénile l'année passée. Des histoires pires encore sont racontées au sujet des pratiques aberrantes auxquelles l'homme est supposé se livrer avec les poules qu'il élève contre sa maison. La Santé mentale de Murdock s'est peu à peu érodée (atteignant aujourd'hui un score de SAN de 18), résultat de l'ingestion pendant des années des eaux hautement toxiques qui polluent la région.

La Colline du sorcier

La Colline du sorcier est couronnée d'un de ces cercles familiers de pierres levées mais possède en plus deux piliers de granit finement sculptés et décorés d'étranges runes.

Un test de **Mythe de Cthulhu** identifie les runes comme étant hyperboréennes, mais les gravures sont plus grossièrement exécutées que d'ordinaire. Un second test de **Mythe de Cthulhu** permet à l'investigateur de comprendre le but des deux piliers : ils créent une petite ouverture inter-spaciale qui peut être utilisée par une créature pour entrer et sortir de cette dimension spatiotemporelle. Ce portail n'est utilisable que par le Byakhee qui fut invoqué ici au départ.

L'origine de ces deux piliers est sujet à caution, mais la vieille rumeur raconte que Jacob Whateley les a placés là au début du dix-huitième siècle. Il les utilisait pour mener toutes sortes de rites infernaux. Une ancienne légende dit que son fantôme hante encore la colline, toujours à la recherche de victimes à sacrifier. Un certain nombre de personnes clame avoir vu quelque étrange entité ou chose bouger autour du cercle de pierres, la nuit.

Ces piliers furent, en fait, bel et bien gravés par Jacob Whateley qui utilisa les informations trouvées dans les livres de son père et dans les endroits courant sous Dunwich. C'est au sommet de cette colline qu'un Whateley a invoqué pour la première fois sur ce plan une créature provenant de l'autre côté de la lisière. Ce monstre hante encore la zone, visitant la colline au hasard des nuits, plus fréquemment les mois entre octobre et mars (bien qu'elle fasse des apparitions occasionnelles à d'autres moments de l'année). La créature est responsable d'au moins une douzaine de disparitions au cours des deux derniers siècles.

Si les investigateurs s'attardent près du cercle la nuit, ou s'ils tentent de détruire ou de déterrer les piliers, ils attirent l'attention du Byakhee qui vient voir ce qui se passe et attaque probablement. La créature apparaît silencieusement au sommet d'une des colonnes gravées, observant les perturbateurs, de la vapeur s'échappant de ses ailes couvertes de givre.

Une grotte se trouvant sur la face sud de la colline s'enfonce sur à peu près dix mètres avant de s'arrêter abruptement devant un mur parfaitement lisse. Des investigateurs devraient remarquer les étranges difformités de la caverne – celle-ci est dotée d'une forme presque pentagonale. Un test de **Sciences de la terre : géologie** permet de trouver des éléments prouvant que l'endroit a été artificiellement construit. Le mur du fond porte des traces de symboles bizarres et de formules mathématiques partiellement oblitérés pour quelque raison inconnue.

La grotte fut construite des siècles auparavant par les Mi-Go, qui l'utilisaient pour se transporter entre leur complexe souterrain d'élevage de champignons et la surface. Quand l'installation fut finalement abandonnée, les portails furent démontés. Les personnages ayant appris à utiliser n'importe quel type de sortilège de Portail ont une chance de pouvoir reconstruire celui-ci. A la fin de chaque semaine où un investigateur passe à étudier l'endroit, il peut effectuer un test d'**Intuition -20 %**. S'il réussit, il trouve la clé permettant d'assembler à nouveau le pouvoir et apprend que celui-ci ne transporte que sur une très courte distance, probablement moins de 500 mètres. La remise en place prend un jour, plus le sacrifice d'un point de POU. Un seul passager à la fois peut utiliser le portail. Des investigateurs regardant une autre personne entrer verront une courte image : la destination de l'utilisateur, une immense pièce plongée dans le noir (voir « La salle du portail », p.134, dans le complexe Mi-Go).

L'étang de Harsen

Les mêmes toxines que celles qui ont fait tourner les autres eaux de source dans la région ont empoisonné ce petit corps d'eau placide situé juste à l'ouest de Hook Road. Le liquide a été absorbé par le sol entourant l'étang, tuant toute végétation dans un rayon de un mètre cinquante. La mare elle-même est dénuée de vie, même à un niveau microscopique. Occasionnellement, une carcasse d'oiseau ou d'un autre petit animal est trouvée allongée près du bord, victime malencontreuse du poison. La VIR du liquide est de 3.

Une mine condamnée

C'est la seconde mine Bentley. Elle fut opérée pendant trois ans par le père de Jaspar, Forrest, et on pense qu'elle fut abandonnée en 1868. Son ouverture a été scellée il y a quelques années par de vieilles planches et des piquets. Un panneau usé déclare « Danger ! Entrée interdite ». Une pierre près de l'entrée est peinte à la main et porte les mots : « Jennifer Prescott, 1917-1924. Tu nous manques » (424). Un petit garçon qui jouait avec ses amis dans la mine est tombé dans une fissure étroite et a disparu. Son corps n'a jamais été retrouvé. Peu après, l'entrée était scellée.

Les planches peuvent être facilement ôtées, libérant le passage. Le conduit se trouve être



une caverne naturelle, agrandie par les mineurs, qui tourne et se tord sur près de vingt mètres tout en descendant continuellement. Près de la fin du tunnel, cachée dans les ombres, se trouve une fissure étroite dans le sol, sensée s'être ouverte il y a quelques années à peine. Les personnes qui avaient exploré l'endroit disent qu'elle n'était pas là auparavant. L'ouverture est à peine assez grande pour laisser passer un investigateur adulte (voir les souterrains, p. 126, « La mine sud de Bentley »).

Le pont pourrissant

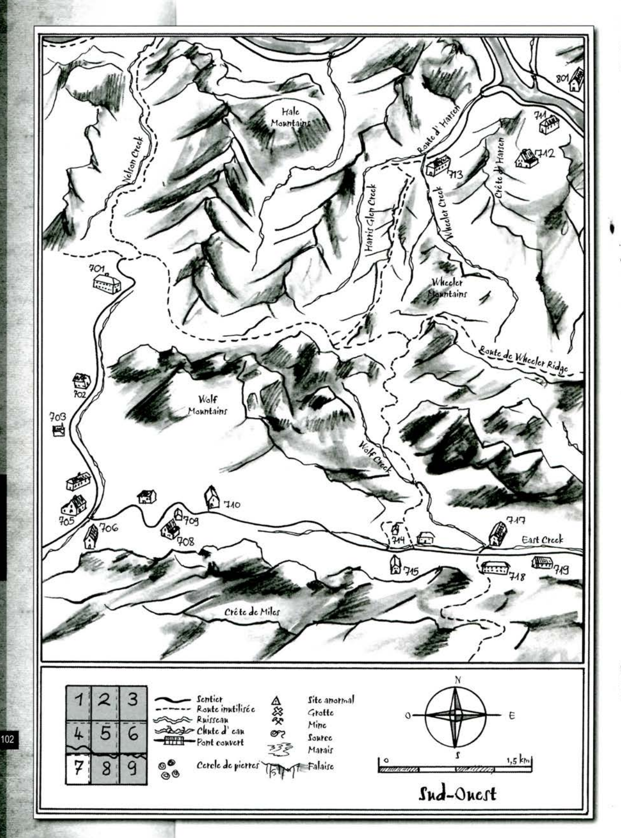
Le pont d'Abbot Road, par dessus la branche nord du Miskatonic, est suffisamment solide pour supporter la plupart des passages à pieds voire même un unique cavalier, mais si une automobile ou un chariot lourdement chargé venait à passer dessus, il casserait et s'effondrerait dans le fleuve rocailleux près de deux mètres en dessous. Un test d'**Intuition -10 %**, effectué avant d'avoir posé le pied sur la structure, permet à un investigateur de reconnaître sa mauvaise condition et d'éviter un acte pouvant se révéler désastreux. Certains des villageois (par exemple, Cap Pritchett), pourraient avertir les investigateurs à ce sujet.

Une automobile tombant du pont sera gravement endommagée et demandera pour 1D3x100 dollars de réparations, ayant besoin d'1D3 semaines pour ressortir en état. Toute carriole ou voiture souffrira de dégâts similaires (1D3x50 dollars) et les chevaux les tirant seront estropiés ou tués (20 % de chances de mourir). Des investigateurs subissant une telle chute devront effectuer un test d'**Agilité** ; s'ils réussissent, ils ne souffrent que de 1D3 points d'écorchures et d'ecchymoses. Sinon, ils auront pour 1D6+1 points de blessures sérieuses.

Région sept : la crête de Wheeler

C'est une région montagneuse et abrupte, peu habitée et dotée de denses forêts. Hale Mountain est son plus haut pic, mais d'autres sommets comme Wheeler Mountain parviennent presque à l'égaler.

Le premier colon fut William Wheeler, qui construisit une maison le long de ce qui est devenu Harris Road. Cette demeure, maintenant abandonnée, se dresse encore près de la route, juste à l'est de Wheeler Creek (713). Les fermes le long de East Creek, au nord de la crête de Miles et de Gibson Creek, font partie des propriétés les mieux entretenues de la municipalité. La plupart des fermiers du coin font régulièrement commerce avec Aylesbury ou Dean's Corners et ne partagent pas la même ligne téléphonique que celle de la majorité des résidents de la vallée. Bien que pauvres et sous-éduqués, ces résidents ne ressemblent pas aux habitants typiques de Dunwich.


Hale Mountains
Nelson Creek
Route d' Harsen
801
711
712
713
Crête d' Harsen
Harris Glen Creek
Wheeler Creek
701
Wheeler Mountains
Route de Wheeler Ridge
702
703
Wolf Mountains
Wolf Creek
705
706
710
709
708
714
715
717
East Creek
718
719
Crête de Miles
1 2 3
4 5 6
7 8 9
Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d' eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise
N
O
E
S
0
1,5 km
Sud-Ouest

Les routes de East Creek et de Gibson Creek sont toutes deux raisonnablement entretenues et praticables par une automobile quand le temps le permet. Les pistes laissées à l'abandon sont recouvertes de grandes quantités de végétations. La route longeant la crête de Wheeler est si envahie qu'il est parfois difficile d'en suivre le tracé.

701 Abandonné

Cette maison a été volontairement brûlée jusqu'aux fondations par son précédent propriétaire lequel, avant d'être arrêté et interné à l'asile de Sefton, tenta également de semer son champ à l'aide de sacs de gros sel qu'il avait faits livrer par camions. Ces événements ont eu lieu en 1899 et pour autant que les gens sachent, Jubilation Sherman doit encore être enfermé quelque part dans les sous-sols de l'institut. Bien que personne ne connaisse les raisons de sa folie, la rumeur raconte qu'il avait pendant longtemps suivi subrepticement Noah Whateley, espérant découvrir la source des antiques pièces d'or de ce dernier.

702 Merle Gibson 77 ans

Merle vit son veuvage seul depuis des lustres. Il n'apprécie guère les étrangers, mais tentera de se montrer civil et patient à leur égard, jusqu'à un certain point.

703 Michael & Sybil Gibson 51 & 50 ans

Les grands ormes qui entourent cette ferme sont tordus et perdent leur verdure. Leurs feuilles sont en effet tâchées de brun. Un test réussi de **Sciences de la vie : biologie** révèle qu'ils ont été infectés par la graphiose de l'orme, un fléau contre lequel il n'existe aucun remède à cette époque. Une fois que les symptômes seront reconnus, les investigateurs pourront remarquer d'autres signes de cette maladie dans toute la vallée. D'ici vingt ans, tous les ormes de la région auront été balayés et remplacés par des érables, des chênes et des frênes.

704 Bill & Marsha Gibson Webb 47 & 46 ans

Ce couple est sans enfant, Marsha ayant souffert de trois fausses-couches durant les premières années de son mariage.

Des investigateurs traînant autour de la maison trouveront toutefois des preuves du contraire. Dans la cave, enfermés dans une pièce de deux mètres carrés grossièrement délimitée, se trouvent trois enfants pâles et rachitiques. Souffrant de malnutrition et de mauvais traitements, le trio (âgés de 8, 12 et 14 ans) est incapable de parler. Ils ne pourront jamais être normaux, même après avoir été secourus et traités. Le plus vieux d'entre eux, une fille, ne pèse que 20 kilos.

705 Harold & Arthur Gibson 55 & 53 ans

Les deux plus vieux Gibson vivent ici. Aucun d'eux ne s'est jamais marié. Bien qu'ils aient tendance à s'occuper de leurs affaires, les deux frères soupçonnent malgré tout que quelque chose ne tourne pas rond dans la maison des Webb (704).

706 Ethel McKinney 91 ans

Cette femme, aveugle et presque sourde, survit grâce à l'aide des deux garçons Gibson, Harold et Arthur (705).

707 Abandonné

« A vendre ».

708 Adam & Kay Buford 38 & 31 ans

Cette ferme est exceptionnellement bien tenue, une rareté dans la vallée de Dunwich. Adam l'a agrandie dernièrement et est en train d'acquérir des bêtes supplémentaires pour son troupeau de vaches laitières.

709 Abandonné

Cette ferme tombe en morceaux et est inutilisable. Adam Buford a récemment acquis la propriété.

710 Craig & Doris Owen 41 & 37 ans

Craig est un des rares apiculteurs de la vallée et s'occupe fièrement de ses trois ruches productives. Hélas pour lui ses abeilles, rendues folles par les spores d'Abhoth ou par quelque étrange conjonction d'étoiles et de planètes, se mettront bientôt à attaquer et tuer une voire plusieurs personnes, y compris peut-être l'apiculteur lui-même. Les corps tuméfiés seront retrouvés, couverts de minuscules blessures, des dards d'abeille encore attachés à chacune d'entre elles. Quand le dernier corps sera découvert, les abeilles seront retrouvées non loin, grouillant le long de quelque mur ou surface rocheuse en une énorme masse bouillonnante. Leur rassemblement ne cessera qu'évoluer devant le regard, formant d'étranges et inquiétants motifs émergeant lentement avant de changer brusquement.

Après une poignée d'heures, les abeilles commenceront à mourir, tombant sans vie sur le sol. Vingt minutes plus tard, tous les insectes seront morts.

Il est possible que des investigateurs fassent partie des personnes attaquées par les abeilles tueuses. Les insectes attaquent sans s'arrêter, et le seul espoir pour une victime est de trouver une étendue d'eau et de s'immerger. Les abeilles tourneront en cercle un moment avant de filer à la recherche d'une nouvelle proie.

Chiens de chasse

FOR	12	Puissance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
TAI	05	Corpulence	25 %
INT	04	Intuition	20 %
POU	08	Volonté	40 %
DEX	15	Agilité	75 %

Valeurs dérivées

Mouv	5
Impact	0
Points de Vie	9

Combat

• Morsure 65
1D3 points de dégâts

711 Abraham Harris
88 ans

Abraham est un vieil homme aigri, pas très causant avec les étrangers. C'est un homme veuf qui a perdu toute la famille qui lui restait deux ans auparavant, quand son petit-fils est devenu fou et a tué tout le monde dans la maison un peu plus en amont. Abraham sait que les gorges de ses proches n'ont pas seulement été coupées, mais que le meurtrier essayait apparemment en plus de graver des branchies dans leur cou (713).

712 Une famille de squatters

L'endroit est actuellement habité, bien qu'illégalement, par Bart et Josie Wright, âgés de 28 et 26 ans, et par leurs sept enfants sales et pieds nus. Bart et Josie sont venus ici il y a six mois, abandonnant leur pitoyable ferme des collines du New Hampshire. Ils craignent, s'ils venaient à être découverts, d'être obligés de partir, ne réalisant pas que la plupart de leurs voisins sont déjà au courant de leur présence. Personne ne se préoccupe de savoir si la famille vit ici ou non. Si les investigateurs découvrent l'endroit, la famille tentera de se cacher. S'ils venaient à être repérés, les squatters se révèleraient jeunes, innocents, et sans malice.

713 La ferme du crime

Jusqu'à deux ans auparavant, la famille de Mark Harris cultivait avec succès sa propriété. Puis leur fils aîné, Jack, devint fou en l'espace d'une nuit et les tua tous avec un couteau de boucher. Le meurtrier purge une peine à perpétuité dans une prison d'état tandis que la propriété tombe peu à peu en ruines. A travers les fenêtres brisées on peut encore apercevoir du sang séché et d'autres restes du carnage maculer les murs et le sol. Les gens du coin ne vont jamais sur place, et certains racontent que l'endroit est hanté.

714 Abandonné

Une fourche rouillée est dissimulée dans les hautes herbes près de la structure déserte et pourrissante. Le premier investigateur à approcher la demeure et à rater un test de **Chance à 60 %** pose le pied dessus. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** lui permet de voir l'objet avant de se blesser, tandis qu'un échec indique un accident. La victime subit 1D2 points de dégâts dans son pied ou dans sa jambe et a 50 % de chances d'attraper le tétanos.

715 Joe & Mabel Taylor
55 & 54 ans

Mrs. Taylor a une voix magnifique, bien mise à profit par le maître de chorale de la Première église baptiste d'Aylesbury. Elle est définitivement anti-Croyants mais rejette aussi les prêches fondamentalistes du révérend Teeples et ses accusations ridicules de pratiques surnaturelles (422).

Compétences : Pratique artistique : chant 95 %

716 John & Sarah Miller
53 & 50 ans

Joe entretient une meute de chiens de chasse dans son chenil, près de sa grange. Il clame les utiliser pour « la chasse aux ratons laveurs » mais la plupart des gens dans la vallée savent qu'il s'en sert pour mener d'autres loisirs moins légaux. Ces animaux sont grands et forts, entraînés par Miller pour attaquer sur commande. Ils se montreront agressifs, hostiles et sans peur même envers des monstres du Mythe de Cthulhu. Bornés et volontaires, ils peuvent être dangereux s'ils ne sont pas contrôlés par un maître expérimenté. La meute de cinq chiens de Joe Miller a la compétence Pister à 55 %.

Joe est disposé à utiliser ses chiens pour aider des investigateurs mais il leur demandera pour cela 4 $ par jour (ou par nuit). Cependant, si un ours ou un autre prédateur de bonne taille menaçait une partie de la municipalité, il pourrait amener ses bêtes de son propre chef, à moitié pour se montrer un bon voisin, à moitié pour les exhiber.

Joe élève à l'occasion une couvée de chiots, gardant les plus prometteurs et vendant le reste entre 2 et 3 $ chaque. Un investigateur voulant ramener à la maison un de ces minions petits animaux aux oreilles tombantes découvrira rapidement que les chiens de chasse font de mauvais animaux de salon. Chaussures, tapis et meubles mâchonnés accueilleront le malheureux chaque fois qu'il reviendra après quelques heures d'absence. Les livres ne seront pas épargnés, et le chiot montrera une affection prononcée pour les tomes moisis du Mythe.

717 Abandonné

Un panneau « A vendre » marque cette propriété, mais la maison paraît abandonnée depuis longtemps, sa porte restant grande ouverte. Le sol de la partie arrière de la demeure est visiblement pourri et ne peut supportera qu'un total de 30 points de TAI avant de s'effondrer et de lâcher les investigateurs dans une cave partiellement remplie d'eau. Bien que stagnante et puante, l'eau permettra au moins d'arrêter leur chute, les victimes ne subissant que 1D3-1 points de dégâts. Il leur faudra changer de vêtements.

718 Mack Richards
55 ans

Mack est veuf et vit tout seul. Une fois, alors qu'il chassait sur la Colline du sorcier, il a vu la chose sensée hanter l'endroit. Il raconte depuis que « c'tait pas un fantôme, mais plutôt un genre d'gros insectes, f'sant presq'la taille d'un homme. Ça fumait com'un démon et ça puait com'rien d'connu ! » La chose avait fait perdre la raison à Mack, mais en compagnie d'autres personnes il serait prêt à y retourner pour tenter de l'abattre.

Armes : fusil calibre 30-06 à 65 %, dégâts 2D6+4

719 Brian & Jennifer Smith
36 & 35 ans

Cette famille a perdu un enfant, âgé de huit ans, en octobre 1924. Le garçon a disparu un jour, alors qu'il traversait les champs pour dire à son père de venir manger. Aucune trace de lui n'a été retrouvée. Le nom de Wilbur Whateley fut mentionné plus d'une fois, mais personne n'a jamais tenté d'enquêter sur cette rumeur.

Une tombe exposée

Une colline abrupte sur la berge nord de Nelson Creek Road s'est récemment écroulée. A trois mètres au dessus de la route, à moitié sortis de terre, se trouvent les restes d'une paire de squelettes humains. Ils appartiennent à Maggie Harsen, la femme disparue du vétéran Willie Harsen, et à son amant d'Aylesbury William Anderset. Découvrant qu'il s'agissait là de l'emplacement de leurs rendez-vous clandestins, Willie les y attendit, les assassinant au moment opportun et les enterrant pratiquement là où ils se trouvaient. Il fit ensuite circuler la rumeur disant que sa femme était partie avec un autre homme, et la disparition de Maggie fut rapidement oubliée. Au poignet de la femme se trouve un bracelet bon marché avec son nom gravé dessus.

Les fosses aux loups

Il en existe six, deux dans chacune des trois vallées situées entre Hale Mountain et Wheeler Mountain. Creusées au début du dix-huitième siècle, quand les loups étaient encore un problème, ces fosses profondes sont désormais à moitié remplies de terre et de détritus forestiers mais, même ainsi, font tout de même entre un et un mètre cinquante de profondeur. Si elles ne posent aucun problème à des investigateurs à pieds, elles peuvent faire chuter un cheval allant à une allure supérieure au trot. Les trous sont bien cachés et ne pourront être vus par un investigateur courant ou par un cavalier galopant que sur un test réussi de **Trouver Objet Caché**.

Des investigateurs à pieds trébuchant sur une de ces fosses doivent réussir un test d'**Agilité** ou subir 1D3 points de dégâts sous la forme d'une cheville foulée ou d'une épaule démise. Si le personnage est monté, le cheval trébuche et se tord la patte, au point peut-être de se la casser (20 % de chances). L'investigateur est alors éjecté de l'animal, subissant 1D3 points de dégâts s'il réussit un test **d'Équitation** et 1D8+1 points s'il échoue.

Norman Stubbs

38 ans, grand frère

APP	07	Prestance	35 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Santé Mentale	30

Compétences

Pister	65 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	50 %
- Zoologie	20 %

Attaques

• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	80 %
• Bagarre dégâts 1D3+4	85 %
• Bâton dégâts 1D6+4	75 %
• Fusil de chasse .12 dégâts 4D6	75 %



Vernon Stubbs

35 ans, petit frère

APP	08	Prestance	40 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	28

Compétences

Pister	70 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	40 %
- Zoologie	18 %

Attaques

• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	85 %
• Bagarre dégâts 1D3+4	90 %
• Bâton dégâts 1D6+4	75 %
• Fusil de chasse .12 dégâts 4D6	70 %

Wolf Mountain / La meute de chiens sauvages

Une meute de chiens, d'anciens animaux de ferme retournés à l'état sauvage, s'est mêlée aux coyotes du coin avec lesquels elle ravage désormais des parties de la communauté, faisant des raids dans les poulaillers et attaquant les troupeaux de moutons. Ensemble, ils forment un groupe prudent, rusé, et il est peu probable que les investigateurs puissent jamais obtenir d'avantage qu'un aperçu de leurs silhouettes courant le long d'une crête. Il faudra aux investigateurs un test de **Sciences de la vie : zoologie** ou **histoire naturelle** pour s'assurer que ces bêtes ne sont pas des loups.

Bien que la meute craigne les humains et hésite à s'attaquer aux chevaux, elle pistera et suivra le groupe des investigateurs, se plaçant silencieusement sur les flancs du groupe. La nuit, les bêtes se rassemblent parfois au sommet de Wolf Mountain pour hurler sinistrement à la lune.

Un cimetière caché

Ce petit cimetière de famille salement envahi par les herbes est complètement caché par une dense forêt. Les neufs pierres tombales en ardoise portent toutes le nom de famille James, avec des dates indiquant que les enterrements ont pris place entre les années 1712 et 1724. D'autres examens, couplés à un test réussi de **Trouver Objet Caché**, révèlent les restes des fondations d'une maison, à une courte distance de là. La structure elle-même a disparu depuis longtemps. Les cheminées se sont effondrées, et les caves sont remplies de feuilles mortes et de terre. Personne dans le village ne se souvient de qui que ce soit du nom de James, et l'existence de cette famille ainsi que sa disparition forment un mystère inexplicable.

Un lieu de braconnage

Des investigateurs visitant la région la nuit pourraient être intrigués par les étranges lumières dansantes qu'ils apercevront dans la vallée de Bell Creek. Ce sont en fait les lampes torches des frères Stubbs,Vernon et Norman, des braconniers notoires (520 & 521). Braquant leurs lumières dans les yeux d'un cerf, ils poussent l'animal à se figer, en faisant ainsi une cible facile. Leur pratique est strictement illégale.

Si quelqu'un s'approche des braconniers, les deux hommes adoptent une attitude amicale et détendue, espérant que les étrangers ne s'offusqueront pas de leurs méthodes de chasse, allant jusqu'à leur proposer de les aider ou de leur montrer comment retrouver la route. Menacer de livrer les frères Stubbs aux autorités les mettra en colère. Bien qu'ils s'arrêteront juste avant de tuer les investigateurs, les deux hommes n'hésiteront pas à les battre comme plâtre s'ils pensent qu'ils pourront y survivre.

Les Stubbs tenteront ainsi de mettre en joue les investigateurs avant que ces derniers réagissent. S'ils réussissent, Vernon les tiendra en respect tandis que Norman défiera chacun des mâles vigoureux dans un combat à mains nues. Il remportera probablement la plupart de ces affrontements, mais s'il commence à fatiguer, lui et son frère échangeront leurs places. Les femmes ne seront pas agressées, mais les frères lorgneront sur elles et leur adresseront des gestes obscènes et des suggestions menaçantes. Contrarier les frères ne fera que les rendre plus mauvais encore. Au départ, ils auront seulement l'intention d'apprendre à ces sangsues des villes une bonne leçon, mais si les investigateurs continuent de les menacer, les coups se feront de plus en plus violents jusqu'à ce qu'un d'entre eux soit finalement tué. Paniqués, les frères décideront alors que la meilleure solution est de continuer et d'éliminer les témoins restant.



Région huit : la vallée de Dunwich

Cette région extrêmement vallonnée est remplie de gorges profondes et de ravins. Les endroits les plus bas sont humides et marécageux. Bien que certaines des collines et des crêtes au sud du fleuve soient raisonnablement élevées, rien ne peut se comparer au sommet de Round Mountain juste au nord du village.

Cette région fut colonisée au début du dix-huitième siècle, quand certains des premiers habitants de Dunwich quittèrent le centre du village. Les fermes longeant les rives sud et nord du fleuve sont sensées faire partie des premières à avoir été construites, mais de nombreux spécimens anciens peuvent être aussi trouvés dans les collines le long de la route pour Dunwich.

East Creek Road est régulièrement utilisée et correctement entretenue. Bien que les habitants de la région appartiennent techniquement à la municipalité de Dunwich, peu d'entre eux se rendent souvent au village et la plupart de leurs courses s'effectuent dans Dean's Corners. Leurs téléphones ne sont même pas sur la même ligne ; ils sont opérés à partir du standard de l'autre village. Bien que la route menant à Dunwich reçoive un peu d'attention de la part du comté, elle est tout de même dangereuse – c'est au mieux un sentier étroit et tortueux qui devient bien trop boueux pendant la saison des pluies pour pouvoir être tranquillement emprunté. La plupart des routes non entretenues sont seulement semi-passables pour les automobiles, et certaines d'entre elles sont complètement bloquées par des versants de collines s'étant effondrés ou des arbres ayant chuté.

801 Barney & Shirley Allen
53 & 40 ans

Barney possède une poignée de champs ravagés par de grands cercles dans lesquels toute végétation semble brûlée et détruite. Ces figures, faisant pour la plupart entre un mètre cinquante et deux mètres de diamètres, sont sensées être causées par des sorcières ou par quelque chose du même genre que l'Abomination de Dunwich de la saison dernière.

Un test réussi de **Sciences de la vie : biologie** ou **botanique** révèle qu'un minuscule champignon, tout à fait ordinaire, est responsable de ce phénomène. Un deuxième test de **Sciences de la vie : biologie** ou de **botanique** permet au personnage de recommander une formule chimique pouvant détruire la moisissure sans endommager les champs alentour. Ce deuxième test ne sera en fait pas effectué avant que le fermier ait appliqué le traitement ; s'il se révèle être un échec, la formule toxique détruira la plupart des récoltes du champ. Le fermier tiendra l'investigateur pour responsable et lui réclamera 225 $, une somme pouvant être sujette à **Négociations**.

802 Edward & Betty Allen
43 & 38 ans

Edward et Betty partagent leur ferme avec leurs trois enfants et leurs deux neveux. Ces derniers sont des rejetons de la défunte sœur d'Edward. Les Allen sont les plus proches parents des garçons et sont désormais leurs tuteurs légaux (811). Cependant, tout en étant plus jeunes de plusieurs années que les autres, les deux adoptés sont maltraités par Edward et Betty. Ils doivent travailler plus dur et reçoivent moins de nourriture que les enfants naturels du couple. Le duo dort dans la grange, se réchauffant tant bien que mal à l'aide de couvertures mitées. Bien que de nombreux habitants connaissent les mauvais traitements que les garçons reçoivent, il n'existe aucune loi s'y opposant et ils s'imaginent que lorsque les garçons seront suffisamment grands, ils s'enfuiront vraisemblablement de la maison.

803 La veuve Allen
79 ans

804 John & Jane Allen
36 & 33 ans

Un grand berger allemand est attaché à un arbre dans la cour de devant et aboie sauvagement après tout étranger ou véhicule passant devant lui. Si les investigateurs passent à pieds, le chien se met à beugler férocement et tire sur sa chaîne jusqu'à ce que celle-ci se brise. Grognant avec férocité, l'animal saute alors par dessus la barrière de pierre et fonce droit sur les personnages.

Le chien ne veut cependant pas leur faire de mal, et si les investigateurs ne se mettent pas à courir, il s'arrête avant de les atteindre et se met à renifler avec curiosité. Des personnages abattant le chien avant de connaître la vérité briseront le cœur de Douglas Allen, 8 ans, et de sa petite sœur Mandy. Leur père, furieux, demandera 5 $ pour le remplacement du chien.

805 Ward & Eileen Adams
59 & 55 ans

Parents de Virginia Adams (59), le couple n'a pas grand chose à voir avec son enfant aujourd'hui. Comme si cela ne suffisait pas de la voir partir avec ces Croyants – la voilà désormais devenue le scandale de la ville.

806 Bob & May Barnes
43 & 42 ans

Bob possède une collection de sept crânes humains disposés sur une étagère de sa grange. Il les a trouvés il y a quelques années tandis qu'il labourait un champ. Ces restes vont du fragment partiel au spécimen presque complet. Bob dit n'avoir pas trouvé d'autres os dans les environs, juste ces sept crânes. Un test de **Sciences humaines : anthropologie**

445
Allen Mountain
801
802
803
804
805
806
807
521
Round Mountain
524
Dog leg Creek
Route de North River
Route de South River
815
814
816
811
Giles Creek
812
Route Carver
808
809
810
DUNWICH
821
817
818
819
822
Lost Dog Creek
823
Little Dunwich Creek
Deep Glen Creek
813
824
Dunwich Creek
Route de Wheeler Ridge
825
826
Indian Creek
828
Dark Glen Creek
Route de Dunwich
Squaw Creek
827
Reech Creek
837
838
839
836
East Creek
830
832
Route d' East Creek
840
841
915
829
831
833
834
835
Crête de Miles

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d' eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise

N
O
E
S
0
1,5 km

Sud

ne parvient pas à déterminer s'ils sont de type indien ou caucasien. Un test de **Mythe de Cthulhu** rappelle à un investigateur que les roturiers d'Hyperborée n'enterraient pas les corps entiers de leurs morts – seulement les têtes.

807 Argus & Marvel Barnes
49 & 41 ans

Ce couple n'a que rarement à faire avec le village et mène une vie rustique et repliée, loin de tout être humain. Les racontars du village disent qu'Angus et Marvel étaient autrefois des gens biens et normaux, jusqu'à ce qu'en dépit des avertissements ils se mettent à manger des oiseaux provenant d'un groupe de poulets difformes qu'ils avaient élevés. Selon l'histoire, le couple « n'a p'us jamais été b'en dans sa tête ». Quoi qu'il en soit, Argus accueille les fouineurs étrangers avec un fusil de chasse calibre 12 en main et les fait rapidement déguerpir de sa propriété. Les seules personnes pouvant s'approcher sans danger sont Bob et May Barnes, le frère et la belle-sœur d'Argus, et même avec eux, le couple de reclus se montre méfiant et anxieux.

808 Roberta Simmons
69 ans

Roberta est une éternelle chrétienne qui, en raison de son grand âge, ne sort plus guère de chez elle. Cela fait six ans qu'elle n'a pas pu se rendre à Aylesbury pour assister au service dominical, et sa culpabilité ne fait que croître depuis. Les années qu'elle a passées ici lui ont permis de connaître l'existence des rites païens des habitants du coin et de vivre dans la crainte constante de ces individus. Sa maison est décorée de nombreux images christiques et elle accueille les visiteurs en portant un énorme crucifix enchaîné autour du cou. Elle n'a aucune confiance en les investigateurs et ne les autorise pas à entrer dans sa maison. La plupart des conversations avec cette femme s'achèvent sur elle appelant la colère du seigneur à l'encontre de ses visiteurs décontenancés avant de leur claquer la porte au nez. Les Croyants gardent l'œil sur elle mais ne sentent pas une grande menace de ce côté-ci de la vallée.

809 Abandonné

« A vendre ».

810 Ben & Tulip Cahill
40 & 36 ans

Cet homme est expert en escalade, en élagage et en « tombées d'arbres ». Ben peut en effet faire tomber même le plus grand des feuillus à seulement quinze centimètres de l'endroit demandé. Il possède une belle collection de scies, de sécateurs et d'autres outils.

Compétences : Athlétisme (escalade) 97 %, Faire tomber un arbre avec précision 96 %.

811 Restes brûlés

La ferme d'Edward et Sally Allen Cartwright se trouvait là à l'origine. Elle brûla jusqu'aux fondations il y a trois ans de ça, tuant le couple et épargnant leurs deux jeunes garçons. Ces derniers sont désormais sous la responsabilité du frère et de la belle-sœur de Sally, Edward et Betty Allen (802).

812 Hiram Callahan
69 ans

Ce vieil homme a la réputation d'être un ermite endurci totalement inutile à quiconque dans la communauté. Des années auparavant, il a commencé à accueillir les visiteurs avec un tir de fusil de chasse au dessus de leur tête, et les gens ont tendance depuis à respecter sa tranquillité.

Si les investigateurs explorent l'endroit, ils trouvent la maison calme et déserte. La porte de devant n'est pas fermée et bâille légèrement. A l'intérieur, la demeure est calme mais est envahie par une odeur doucereuse qui recouvre l'habituelle impression de renfermé qui habite les fermes anciennes. Dans un lit à l'étage, le vieux Hiram repose, mort depuis plusieurs mois, un drap et une couverture coincés entre ses mains squelettiques. Une enquête suivra, sa mort finissant par être attribuée à une cause naturelle.

813 Abandonné

814 Andrew & Lily Thomas
32 & 29 ans

Cette famille est venue d'Aylesbury il y a à peine un an, héritant de cette propriété qu'elle occupe désormais. Les nouveaux venus ne connaissent guère les coutumes de Dunwich et de ses habitants, mais sont au fait des rumeurs qui courent dans la vallée. Ils n'attachent que peu de crédit à ces histoires, les croyant issues de l'imagination des ignorants des collines. Ils n'ont pas de parents vivant dans la région.

815 La famille Blair

Les six enfants Blair (âgés entre 5 et 16 ans) occupent cette ferme. Aucun adulte n'est présent. Leur père est mort l'hiver passé des suites d'une sévère pneumonie et leur mère les a quittés il y a trois ans. Bien que l'aîné, Gerald, clame avoir dix-huit ans et donc l'âge légal pour diriger la famille, les fonctionnaires du comté d'Aylesbury pensent autrement et font tout ce qu'ils peuvent pour les séparer. Marie Bishop, peut-être à dessein, s'est révélée incapable de retrouver des documents se rapportant à la naissance du garçon. En dépit de l'absence de supervision d'un adulte, les Blair semblent tout à fait pouvoir se débrouiller, eut égard aux standards de la vallée.

816 Jonathan Frye
66 ans

Jonathan conserve un mystérieux objet dans sa grange, une grande caisse de bronze, déterrée par sa charrue quelques années auparavant.

Israel Bishop

113 ans, vieux cannibale

APP	01	Prestance	05 %
CON	24	Endurance	99 %
DEX	02	Agilité	10 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact -2
Points de Vie 17
Santé Mentale 00

Compétences

Athlétisme 01 %
Écouter 99 %
Mythe de Cthulhu 11 %
Persuasion 48 %
Sciences humaines : anthropologie 08 %

Attaques

• Marteau à clous 35 %
dégâts 1D4-2

Sortilèges

Appeler l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Festin de Vie, Mauvais Œil, Protection Magique, Rêve Prémonitoire

Zadagrool

Ancien sorcier

APP	05	Prestance	25 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	30	Connaissance	99 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	26	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 00

Compétences

Baratin 80 %
Mythe de Cthulhu 28 %
Histoire hyperboréenne 65 %
Persuasion 70 %
Psychologie 75 %
Sciences occultes 75 %
Sciences de la vie : pharmacologie 80 %

Attaques

• Dague 65 %
dégâts 1D4+1

Sortilèges

Atrophie d'un Membre, Contacter une Divinité / Cthulhu, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Contacter une Divinité / Tsathoggua, Création de Portail, Détecter un Enchantement, Flétrissement, Infliger la Cécité, Invoquer la Brume de Releh, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Protection Magique, Rempart de Chair, Signe de Voor, Sortilège de Mort, Suggestion Mentale, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire.

Le fermier est disposé à la montrer à des étrangers, faisant payer 10 cents par tête le privilège de la contempler.

La boîte de presque un mètre cinquante de long a la forme d'un cercueil. Un test de **Trouver Objet Caché** repère des marques de gravures et un test de **Mythe de Cthulhu** les identifie comme de nature hyperboréenne. Ouverte, la boîte se révèle contenir les os d'un squelette humain. La plupart tombent en poussière, mai, il s'y trouve encore des fragments d'un crâne humain. Ce sont les restes d'un sorcier hyperboréen, lequel pourrait retrouver un semblant de vie en utilisant l'ancienne ferronnière, un sortilège de résurrection ou un autre moyen répugnant. Le squelette n'est pas complet mais, avec du temps, le pouvoir du moyen de résurrection fera repousser les parties manquantes. L'antique Hyperboréen est capable de communiquer télépathiquement avec les investigateurs ; reste à savoir si c'est pour leur bien ou pour leur malheur...

Zadagrool, s'il était ressuscité par la ferronnière, coopèrerait avec les investigateurs mais aurait ses propres projets en tête. Il lutterait quotidiennement contre la servitude imposée par l'ancien objet ; une fois libéré, il planifierait sa fuite et probablement sa revanche. C'était autrefois un adorateur d'Azathoth.

817 Gabriel & Honor Frye 47 & 40 ans

Gabriel et Honor sont pratiquement sans ressources. Pendant trois années de suite, une mystérieuse maladie est venue affliger leur troupeau et les mettre sur la paille. Une nouvelle fois, ce printemps, dès le dégel, les premiers signes de la maladie sont apparus, estropiant les animaux et provoquant des inflammations douloureuses sur leur abdomen. La ferme est indiquée « A vendre » mais aucune offre n'a été faite. Derrière la grange, dans le pâturage le plus proche, un test de **Sciences de la terre : géologie** révèlera une fissure étroite dans la roche contenant un conduit à spores. (**VIR 10**).

818 La veuve Anderson 78 ans

819 Abner & Annabelle Parker 55 & 55 ans

Abner est alité depuis qu'il a été victime d'une attaque, trois ans auparavant. Sa femme, dont l'âge commence à poser problème, est une indienne Potumcock pure-souche. Elle connaît très bien les légendes indiennes portant sur la région de Dunwich, et pourrait enseigner aux investigateurs un chant permettant de se débarrasser de la malchance qu'entraîne le meurtre d'un engoulevent.

Sortilèges : Charmer un Animal, Instiller la Peur, Prédiction, Rêve Prémonitoire.

820 Ruth Tebler 40 ans

La ferme décrépite semble n'avoir qu'un seul occupant. Une femme d'âge moyen, quelconque et visiblement fatiguée, se tient toujours dans la cour de devant, près de la route, quand les investigateurs passent devant. Elle regarde attentivement les étrangers passer, les yeux plissés.

821 Herman & Nancy Blake 38 & 31 ans

Après une troisième année à souffrir de mauvaises récoltes et de bêtes mourant, la famille est sur le point de perdre l'hypothèque placée sur sa ferme. La Première banque d'Aylesbury va devoir saisir ses biens dans les prochaines semaines, et seul un miracle pourrait les sauver. Ils ont désespérément besoin de 250 $.

822, 823, 824 Vieilles demeures décrépites

Ces vieilles propriétés familiales arborent un aspect uniforme d'ancienneté, de décrépitude et d'effondrement. On n'a guère envie de demander son chemin aux figures solitaires et noueuses qu'on peut apercevoir parfois sur les seuils délabrés ou dans les prés pentus et jonchés de cailloux.

825 Une maison pulvérisée

Cette ancienne ferme a été directement frappée il y a plusieurs années par un éclair qui a dévasté les murs et laissé la structure dans un état lamentable. Les investigateurs examinant les débris trouveront des meubles en miettes et les restes rouillés d'une bicyclette. Avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, les chercheurs découvriront les fragments d'un livre : *Regnum Congo*, par Pigafetta, identifiable avec un test de **Connaissance -10 %**.

826 David Ray Condon 25 ans

Cette maison affaissée, située en hauteur à flanc de colline, est à peine visible depuis la vieille route de la crête de Wheeler. Une vieille piste mène dans sa direction, mais cent mètres plus loin, elle est bloquée par un arbre tombé en travers. Les voitures et les carrioles ne peuvent pas aller au delà de ce point.

Les gens pensent qu'il n'y a qu'un seul propriétaire ici, un jeune homme solitaire, rarement aperçu, qui ne parle pratiquement à personne. Personne n'imaginerait que David garde dans une chambre à l'étage un homme ayant miraculeusement survécu à la destruction de la maison en bas de la route (825).

Le vieil homme en question se nomme Israel Bishop et c'est un dégénéré plutôt âgé habitué au cannibalisme. Terriblement blessé et incapable de se procurer sa propre nourriture, il a enseigné au jeune Condon les secrets de son obscène cuisine. Utilisant un sortilège qu'il appelle Festin de Vie, le vieil homme a trouvé un moyen d'allonger sa propre longévité. La magie doit être activée durant un festin de chair humaine et être dirigée vers la nourriture elle-même. Grand-père Bishop, un ancien

Croyant, est incroyablement vieux, atrocement brûlé et terrifiant à voir (l'apercevoir vaut une perte de SAN de 1/1D4). Son petit-fils adoptif, David Ray, est aussi cinglé que le vieillard et capable de tout. Celui-ci s'est par exemple, à l'occasion, entièrement rasé la tête.

Si un investigateur seul visite la maison, Condon l'invite à entrer puis tente de le maîtriser. Après l'avoir soigneusement attaché, il aidera son « grand-père » décrépit à assassiner et découper l'infortunée victime. La nourriture ne pouvant être immédiatement consommée sera entreposée dehors dans la cabane à fumer les aliments. Les restes non comestibles seront enterrés dans une tombe peu profonde dans la cave d'une maison abandonnée des environs (827).

827 Abandonné

Les restes des repas de Condon et de grand-père Bishop peuvent être trouvés ici, enterrés dans des tombes superficielles dans la cave moisie et branlante.

828 Le vieux Jesse Harris 90 ans

Vieille figure noueuse et arthritique, Jesse s'assoit généralement sur son porche, travaillant avec son canif un morceau de bois soigneusement taillé. Si on lui en demande le chemin, il pointe la direction de Dunwich, mais ne manque jamais d'avertir les les voyageurs de ne pas s'y attarder. « Y a queq'chose qui tourne pas rond chez ces gens là, ça j'peux vous l'dire » ajoute-t-il.

829 James & Mildred Pelter 35 & 34 ans

La cour de devant de cette ferme est jonchée d'au moins une douzaine de voitures rouillées et endommagées et de six tracteurs hors d'état. James est un mécanicien amateur fasciné par les engins à essence. Il fait collection de toutes les épaves qu'il peut trouver, les démontant pour prélever les parties encore utilisables. Il a toujours un tacot ou deux en fonctionnement et sera prêt à les louer à des investigateurs (2 $ par jour).

Compétences : Métier : mécanique 92 %

830 Frank & Winifred Johnson, 44 & 41 ans

831 Al & Joan Fritch 39 & 38 ans

Al est un sourcier, un étudiant de Joshua Place (407). Bien qu'il ne soit pas aussi bon que son mentor, il obtient de quoi vivre des fermiers vivant en dehors de la vallée.

Compétences : Sourcerie 65 %

832 Carl Johnson 55 ans

Carl est le frère célibataire de Frank Johnson (830). Il travaillait autrefois pour les chemins de fer mais fut mis à le retraite quand il perdit tous les doigts de la main droite dans une explosion accidentelle. Il reste habile dans le maniement de la dynamite et peut, pour un certain prix, aider les investigateurs avec toutes sortes d'engins explosifs. Il sera prêt à entrer dans des tunnels ou à prendre d'autres risques mais demandera à être payé en conséquence. Ses compétences lui permettraient de sceller des grottes ou de faire s'effondrer certains morceaux sans mettre en danger les tunnels ou les structures proches. Travailler étroitement avec Johnson pendant une période d'au moins une semaine donnera à un investigateur réussissant un test d'**Intuition** la compétence Métier : explosifs à 10+1D20 % (s'il ne l'a pas déjà bien sûr).

Compétences : Métier : explosifs 95 %

833 Abandonné

834 Jack & Babs Hartwell 45 et 43 ans

Beaucoup croient que Jack Hartwell est la meilleure gâchette de toute la vallée, mais ses trois adolescents sont eux aussi experts dans le maniement des fusils et autres carabines.
Tous sont d'avides chasseurs qui aiment à entretenir en eux un instinct rudimentaire de conservation. La famille Hartwell sera disposée à aider des investigateurs à traquer et tuer des ours ravageurs ou même des monstres.

Jack : CON 12, DEX 18, FOR 13, Points de Vie 12
Attaques : Armes de tir : fusil calibre 30-06 à 96 %, dégâts 2D6+4 ; fusil de chasse cal. 12 à 94 %, dégâts 4D6

Harrison : CON 10, DEX 14, FOR 12, Points de Vie 11
Attaques : Armes de tir : fusil calibre 30-06 à 88 %, dégâts 2D6+4 ; fusil de chasse cal. 12 à 78 %, dégâts 4D6

Alex : CON 10, DEX 14, FOR 12, Points de Vie 10
Attaques : Armes de tir : fusil calibre 30-30 à 83 %, dégâts 2D6+4 ; fusil de chasse cal. 20 à 80 %, dégâts 2D6

Alex : CON 10, DEX 14, FOR 12, Points de Vie 10
Attaques : Armes de tir : fusil calibre 30-30 à 81 %, dégâts 2D6+4 ; fusil de chasse cal. 16 à 77 %, dégâts 2D6+2

Terry : CON 10, DEX 14, FOR 12, Points de Vie 9
Attaques : Armes de tir : fusil calibre 30-30 à 83 %, dégâts 2D6+4 ; fusil de chasse cal. 20 à 80 %, dégâts 2D6

835 La veuve Annie Franklin 65 ans

836 Le vieux Harvey Skelton 71 ans

Harvey est un traqueur expérimenté, mais à la fin de sa vie, a fini par être considéré comme un peu excentrique. Sa passion ces vingt der-



David Ray Condon

25 ans, apprenti cannibale

APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	65 %
Baratin	65 %
Conduite	55 %
Discrétion	75 %
Écouter	65 %
Mythe de Cthulhu	06 %
Se cacher	70 %
Sciences occultes	32 %
Trouver Objet Caché	80 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	80 %
• Tison dégâts 1D8+2	85 %

Sortilèges
Festin de Vie, Mauvais Œil

nières années a consisté à construire des pièges servant à capturer toutes sortes d'animaux, grands comme petits. Le plus grand qu'il ait jamais construit est capable de contenir un cerf de Virginie adulte, bien qu'il n'ait pour le moment pas trouvé d'animal à attraper avec. Il y a longtemps, il a découvert des preuves de l'existence de quelque étrange animal semblant visiter régulièrement la zone de la Colline du sorcier. Depuis ce jour, il rêve d'attraper cette bête aussi astucieuse que discrète. Si on lui donne la somme de 150 $, Harvey est capable de construire une machine plus grande et plus élaborée encore que les modèles de Rube Goldberg, capable de capturer et de détenir le Byakhee hantant la colline.

837 Abner & Hazel Standish 62 & 58 ans

838 Un moulin en ruines

Construit à côté d'une double cascade, ce petit moulin à meule fut utilisé entre les années 1742 et 1799 par Gilbert Owen. Il est abandonné depuis longtemps et s'est en partie effondré. Quiconque entre dans les restes du bâtiment doit **confronter sa TAI à la FOR de 8 du sol pourri sur la Table de Résistance**. Si le plancher perd la bataille, l'investigateur passe à travers, tombant jusque dans le sous-sol et subissant 1D6 points de dégâts.

839 Abandonné

Un panneau « A vendre » marque cette propriété visiblement abandonnée. Les voyageurs se dirigeant vers Dunwich pourront voir, peints sur un énorme rocher en haut de la colline, les mots « Jésus sauveur ».

840 L'attraction touristique

Impossible en conduisant de manquer cette maison sur le côté de la route. La propriété est entourée de barbelés lourdement recouverts de broussailles et d'arbrisseaux, mais un grand panneau de bois près du portail avant proclame que l'endroit se trouve être « L'acre de Martin ». L'entrée coûte 10 cents.

Depuis le portail, les investigateurs peuvent voir une vieille ferme dont la cour est jonchée de toute une collection de totems primitifs et de vasques à oiseaux plus modernes en béton. Traînant à la lisière de cette exhibition, partiellement caché par les arbres et les buissons, se trouve le troupeau de dinosaures du propriétaire. Ces bêtes sont faites d'arbres morts et de branches ayant stimulé l'imagination de Lewis Martin, 62 ans. Ce dernier les a peints de couleurs vives, de vert et d'orange, et les a placés là pour qu'ils ressemblent à des têtes de sauriens émergeant au bout de leurs longs cous. La peinture est toujours fraîche, Lewis les repeignant avec amour chaque printemps, dès que le temps se met à se réchauffer.

Les visiteurs las de se promener dans la cour de devant sont invités à l'arrière, où Lewis





entretient une petite mare nourrie par un ruisseau du coin. Là, il leur montre fièrement son attraction préférée. S'agenouillant près du bord, il plonge une main en coupe dans l'eau et commence à appeler doucement, comme s'il essayait d'attirer quelque chose des profondeurs. Peu de temps après, les petits poissons de la mare, des perches de différentes variétés, s'approchent de l'homme et commencent à aller et venir dans sa main baissée. Les animaux sont si confiants qu'ils laissent même le vieil homme les sortir de l'eau. Ils se contentent de s'agiter jusqu'à ce qu'il replongent dans la mare, puis font demi-tour et reviennent pour en redemander. Si on lui demande une explication, Lewis se contente de dire que c'est l'amour de Dieu qui réside en lui, que les créatures des champs et des forêts le sentent et lui font confiance. Son discours a un petit côté ancien testament prononcé, mais si on lui demande, il rejette toute affiliation avec une quelconque religion dogmatique.

Lewis était autrefois un Croyant mais il se lassa des querelles mesquines qui semblaient marquer le groupe et se retira de la participation active. Il est excentrique mais inoffensif. A travers ses liens avec les Croyants, Lewis en sait beaucoup sur les événements de l'Abomination de Dunwich.

Sortilèges : Appeler l'Homme Cornu, Charmer un Animal, Estropier un Animal, Guérison Immédiate, Lier en Ennemi, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Météo Aberrante, Protection Magique, Rêve Prémonitoire.

841 Abandonné

Les cairns de pierre

Situés près de la pointe de Squaw Creek, ces trois cairns de pierre ont grossièrement la forme de ruches et se dressent sur presque trois mètres de haut. Personne ne connaît leur origine, mais ils sont visiblement anciens. Un test de **Sciences humaines : anthropologie** ou **histoire** ou de **Connaissance** identifie leur style comme étant de nature celtique. Personne n'a jamais tenté d'en ouvrir un, et les rumeurs de malédictions les protégeant ont tenu les locaux à l'écart. Deux des cairns sont vides ; le troisième contient le squelette fragmenté d'un druide mort depuis près de 1500 ans.

Callech

druide mort depuis des lustres

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	28	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

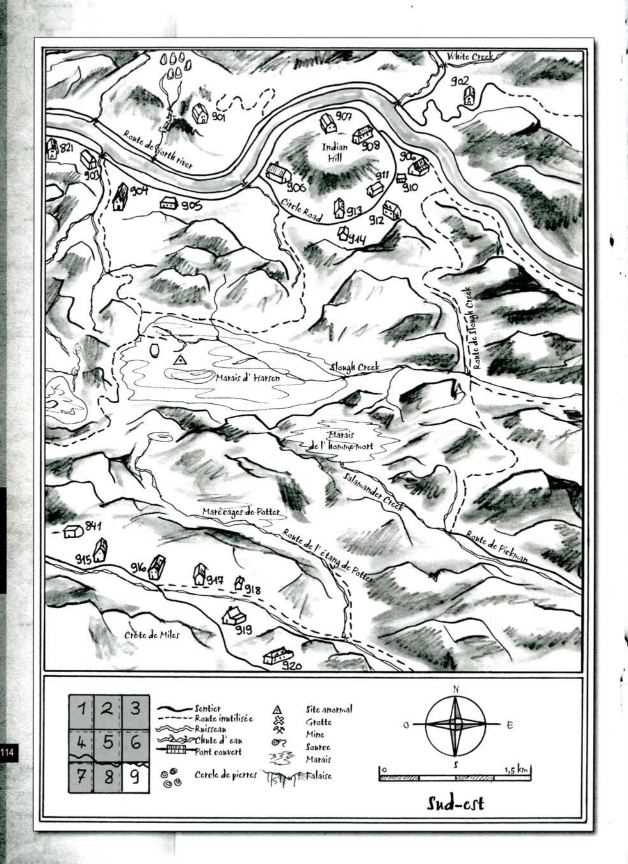
Athlétisme	55 %
Dissimulation	95 %
Écouter	85 %
Médecine	65 %
Mythe de Cthulhu	22 %
Pister	95 %
Premiers soins	75 %
Se cacher	95 %
Sciences de la vie :	
- Botanique	95 %
- Zoologie	90 %

Attaques

• Gourdin dégâts 1D6+1	85 %

Sortilèges

Appeler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Appeler l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Estropier un Animal, Guérison Immédiate, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Prédiction, Sortilège de Mort, Rêve Prémonitoire



White Creek
902
901
Route de North river
821
903
904
905
907
Indian Hill
908
906
909
911
910
Circle Road
913
912
914
Route de Slough Creek
Slough Creek
Marais d' Harson
Marais de l' homme mort
Salamander Creek
Marécages de Potter
Route de l' étang de Potter
Route de Pickman
841
915
916
917
918
919
Crête de Miles
920
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Sentier
Route inutilisée
Ruisseau
Chute d' eau
Pont couvert
Cercle de pierres
Site anormal
Grotte
Mine
Source
Marais
Falaise
N
O
E
S
0
1,5 km
Sud-est

Région 9 : Indian Hill

C'est une région de basses collines et, au sud du fleuve, de terres marécageuses et humides. Les terres cultivées le long du cours d'eau et autour de Indian Hill sont relativement riches et fertiles, mais au Sud, le sol devient profond et imbibé d'eau, impropre aux pâtures comme aux cultures. Une poignée de fermes ont été construites sur le côté nord de la Crête de Ridge, mais elles n'ont généralement que peu rapporté. Indian Hill, arrondie et de forme presque circulaire, est le point culminant de la région.

La zone au sud du fleuve a été colonisée au tout début du dix-huitième siècle. La plupart des fermes du sud, près de la Crête de Miles, ont été bâtie plus tard. Celles du sud-est ont été établies par des membres de la famille Potter, généralement après que ces derniers aient été chassés de leurs anciennes propriétés par leurs voisins en colère.

Voyager dans la région est difficile. La route qui suit le fleuve est correctement entretenue, mais la partie d'East Creek Road qui passe par là est négligée. Les vieilles pistes de la région ne sont pas fiables et passent souvent par des points de basse altitude couverts de boue.

901 Cahute abandonnée

Cette cabane délabrée était autrefois habitée par le mineur Forrest Bentley, sa femme et leur jeune enfant, Jaspar. Ils vécurent et travaillèrent pendant trois ans au cours du dix-neuvième siècle, tandis que le père de Forrest, Bentley, restait vers la mine nord près de Cascade Creek (Région 6).

902 La ferme de la fièvre aphteuse

Cette ferme est vacante depuis longtemps et la forêt proche commence lentement à la réclamer. Des crânes de vaches sont placés à intervalles réguliers le long des murs de pierre effondrés, donnant à l'endroit une apparence lugubre. Si la maison en elle-même est examinée, les investigateurs trouveront une note du comté d'Aylesbury clouée à la porte, passée et plutôt difficile à lire. Un test réussi d'**Anglais** permettra aux personnages d'apprendre que la ferme a été condamnée trois ans auparavant en raison d'une épidémie de fièvre aphteuse. Un grand monticule derrière la bâtisse marque l'endroit où presque deux douzaines de vaches ont été tuées et enterrées. Les archives du comté indiquent cependant des irrégularités dans l'enquête. Apparemment, il y a eu une certaine hésitation avant que l'épidémie de fièvre aphteuse ne soit officiellement déclarée comme cause du problème.

Si les investigateurs explorent la propriété dans son ensemble et réussissent un test de **Sciences de la terre : géologie**, ils découvriront une faille dans le sol qui se révèlera être un conduit à spores (**VIR 8**).

903 Will & Dolores Johnson 48 & 47 ans

Il y a quatorze années, une nuit, le fils de ce couple, Thomas, a disparu après s'être faufilé hors de la maison. Le jour suivant, sa lanterne fut retrouvée sur les pentes de Indian Hill. Aucune autre trace du garçon ne fut jamais retrouvée. Thomas Johnson, 13 ans à l'époque, fut attiré dans les souterrains par les visions que lui offrait Abhoth.

904 Une ferme délabrée et abandonnée

Cet endroit est désert depuis de nombreuses années. Seul un investigateur réussissant un test de **Trouver Objet Caché** le remarquera à une certaine distance. Les restes pourrissants du bâtiment sont recouverts d'une inhabituelle couche de champignons, y compris d'une espèce branchue peu commune. Un test de **Sciences de la vie : botanique** ou **biologie** effectué en examinant cette variété révèle qu'il s'agit là d'une espèce encore jamais découverte. Enlevée à son environnement, elle se détériorera rapidement, ne laissant rien d'autre qu'une substance poisseuse.

Le champignon impossible à identifier a été créé par les spores d'Abhoth, lesquelles ont trouvé l'atmosphère hautement acide qui entoure les ruines pourrissantes propice à leur croissance. **La VIR des spores dans la zone des ruines est de 12.**

Si les investigateurs posent des questions au sujet de cet endroit, ils apprennent qu'il fut abandonné plus de trente ans auparavant. Les lieux ont toujours eu une réputation de démence, de mort et de suicide. Il semblerait que chaque famille ayant élu résidence ici ait fini d'atroce manière.

Proprement préparé, ce fungus a de puissants effets hallucinogènes sur les humains qui le consomment. Zebulon Whateley vient ici pour collecter le champignon qui est l'ingrédient majeur de son breuvage psychédélique.

Le vieux Zebulon pourra être rencontré ici, un bandana soigneusement placé sur le nez et la bouche, collectant des spécimens du champignon qu'il enveloppe dans des étamines imbibées de vinaigre, une méthode qui lui permet de préserver sa récolte suffisamment longtemps pour pouvoir l'emmener chez lui et la préparer. Si les investigateurs se sont liés d'amitié avec Zebulon, celui-ci pourra leur montrer sa méthode pour préserver le fungus. Il pourra aussi expliquer certains de ses pouvoirs et dangers, y compris les horreurs résultant d'une infection par les spores.

905 Paul & Velma Kline 40 & 37 ans

Paul a déjà exploré le Marais d'Harsen et trouvé la grande tête de pierre qui, d'après la



légende, résiderait au milieu des eaux. Il pourra raconter aux investigateurs que l'objet était énorme, reposant sur le côté, et différent de tout ce qu'il a pu voir au cours de sa vie. Il ajoutera que, tandis qu'il regardait la tête, il a eu l'atroce impression que quelqu'un, ou quelque chose, l'observait. Quand les engoulevents ont commencé à se rassembler sur les arbres autour de lui, il s'est dépêché de sortir des marécages. Pour 2 $, il guidera les investigateurs jusqu'à l'endroit où il avait trouvé la tête.

906 Ned & Deborah Allen 35 & 31 ans

Ned, un cavalier accompli, possède un bon cheval à louer. Vétéran de la Première Guerre mondiale, c'est aussi un tireur d'exception. Son sang aventureux fait qu'il sera plus disposé que d'autres à se porter volontaire pour accompagner les investigateurs si les choses semblent dangereuses ou excitantes.

Armes : fusil calibre .30-06 à 82%, dégâts 2D6+4.
Compétences : Discrétion 80 %, Équitation 85 %.

907 Bhule & Jane Perkins 41 & 29 ans

La ferme des Perkins est bien rangée, et les six enfants se trouvant là sont aussi propres et bien habillées que ce que les moyens limités de la famille permettent. La benjamine, Lindy, âgée de 11 ans, a disparu le mois dernier alors qu'elle marchait jusqu'au village pour y effectuer une course. Trois jours plus tard, un voisin l'a retrouvée, errant sans but dans un champ. Elle n'a pas dit un mot depuis son retour, restant ainsi en retrait et refermée sur elle-même.

Temple Potter (917) est le suspect principal dans l'enlèvement de Lindy, mais sans un témoignage de la fille, il n'existe aucune preuve permettant de lui faire un procès. De plus, la famille Perkins a reçu dernièrement des menaces à peine voilées de la part des cousins Potter, Jubal et Jedediah (916). Avec suffisamment de temps et une bonne **Psychanalyse**, Lindy pourra être guérie. Elle témoignera alors contre son kidnappeur.

908 Lyman Hayes
70 ans

Une nuit, sur les pentes de Indian Hill, Lyman vit une porte s'ouvrir et lui offrir la vision dorée du paradis. Alors âgé de 50 ans, l'homme fut terrifié par cette apparition et s'enfuit.

909 Les frères Rodney
54, 56, 59 et 61 ans

Ces quatre frères, Roscoe, Leonard, Willy et Bob, ont vécu dans cette même maison toute leur vie. Le père des garçons est mort alors qu'ils étaient encore jeunes, et leur mère a suivi quelques années plus tard. Les frangins quittent rarement leur ferme et ne se rendent jamais au village plus d'une ou deux fois par an. Ils sont timides, simples, et plus rustiques encore que l'habitant moyen de la vallée de Dunwich. Ils partagent une cabane étroite et incroyablement sale, se tassant du mieux possible dans deux petits lits.

910 Delbert & Sandy Jones
47 & 36 ans

C'est une maison extrêmement grande dotée de plusieurs ailes qui lui ont été ajoutées. La grange derrière elle s'est effondrée, mais Delbert a résolu le problème en ouvrant une portion de la maison et en entreposant le bétail à l'intérieur.

912 Nicholas & Shelley Adams, 35 & 34 ans

Nicholas est le frère de Virginia Adams (59). Il a coupé les ponts avec elle il y a longtemps mais connaît probablement quelques secrets au sujet de ses récentes activités.

913 Horace & Matilda Johnson, 56 & 55 ans

Cet homme a fait partie de ceux qui ont tenté de secourir Jennifer Prescott après que celle-ci soit tombée dans le vieux puits minier des Bentley en 1924.

914 La veuve Jenkins
25 ans

Alice Jenkins est veuve avec trois enfants. Depuis la disparition de son mari presque un an auparavant, elle a eu quelques difficultés pour diriger la ferme à elle toute seule. William Jenkins, son époux, a disparu une nuit alors qu'il marchait près de Indian Hill.

915 Capitaine Harris Johnson
64 ans

Le capitaine Johnson, un vétéran de la guerre hispano-américaine, vit seul dans la vieille ferme familiale. Il marche à l'aide d'une béquille, ayant perdu une jambe il y a des années quand une carriole lui roula dessus. Il est en bisbille avec ses voisins, les cousins de Temple (916 & 917). Il s'énerva quand il apprit qu'ils avaient terrorisé la pauvre Mrs. Anderson, qui vit un peu plus haut sur la route. Quand il leur parla à ce sujet, les deux hommes lui répondirent de s'occuper de ses affaires et le menacèrent de « s'occuper de lui » s'il ne « fermait pas sa grande gueule ». Depuis lors, Harris cherche un moyen de rendre la monnaie de leur pièce aux Potter.

Récemment, Johnson a dit à la police qu'il avait vu une jeune fille dans la maison des deux frères durant la période où Lindy Perkins avait disparu – c'est un mensonge, mais le capitaine est convaincu de leur culpabilité de toute façon. Avant peu, les Potter l'apprendront, et le capitaine disparaîtra. Jubal portera un bras en écharpe pendant les semaines qui suivront et dira s'être fait une entorse. En vérité, le tissus cachera une blessure par balle récemment soignée. Le corps du capitaine pourra être trouvé, enterré derrière la maison de Temple Potter, près des restes de ses autres victimes.

Armes : revolver calibre 38 à 85 %, dégâts 1D10.

916 Jubal & Jedediah Potter
28 & 24 ans

Ces hommes sont frères et sont les jeunes cousins de leur voisin, Temple Potter (917). Jubal et Jedediah idolâtrent Temple et sont prêts à faire tout ce qu'il demande. Ils sont si loyaux qu'ils pourraient même confesser des crimes qu'ils n'ont pas commis, juste pour le protéger de la prison. Ils ont été complices de la plupart de ses crimes, y compris le récent kidnapping de Lindy Perkins. Tous deux sont également coupables de la mort récente de la petite Jennie Hutchins (511), tuée par un « chauffard ayant pris la fuite ».

917 Temple Potter
33 ans

Leader de la famille dépravée des Potter, Temple vit seul dans sa ferme jonchée d'ordures. C'est avant tout le criminel le plus fameux de Dunwich, accusé récemment de l'enlèvement de la jeune Lindy Perkins (907). Il fut enfermé pour un interrogatoire tendu de deux heures avec la police d'état, mais fut ensuite relâché à cause du manque de preuves. Une vieille camionnette Ford, toute cabossée, est garée dans la cour de devant. Temple possède un alambic, caché dans une ferme abandonnée à quatre cent mètres à l'Est.

Suivant les pas de son père désormais en prison, Temple a assassiné au moins trois personnes au cours des quatre dernières années, y compris le vendeur de brosses porté disparu, John Dykes. Les corps de ses victimes sont enterrés dans le marais derrière la maison. Dykes a été inhumé avec son sac rempli d'échantillons.

Potter est de mèche avec Amos Whateley et compte bien récupérer une partie de l'or des



Jubal & Jed



Temple Potter

Le Sombre Rejeton

CON	22	Endurance	99 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	50	Puissance	99 %
TAI	49	Corpulence	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouv	8
Impact	+12
Points de Vie	36

Combat

• Tentacule (x4) 85 %
dégâts 5D6 + absorption de FOR

Protection : aucune, mais les Rejetons sont pratiquement immunisés à la plupart des armes connues

Perte de SAN : 2/1D20 points

Voir le livre de base de *L'appel de Cthulhu* pour plus d'informations.

Whateley quand tous deux auront découvert la localisation du magot. Temple et ses cousins constituent une réelle menace pour la vie des investigateurs, allant jusqu'à les poursuivre dans leur camionnette rouillée ou tenter de les assassiner dans un lieu isolé. S'ils venaient à réussir, les cadavres de leurs victimes finiraient dans les marécages derrière la maison de Potter, avec les autres.

918 Abandonné

Cette vieille ferme, propriété de la famille Potter, tombe en morceaux. La grange est dans un état légèrement meilleur que la maison, son toit ayant été réparé récemment. Des investigateurs perspicaces remarqueront une fumée provenant d'une cheminée placée dans ledit toit. Une enquête plus poussée révèlera que l'alambic de Temple y est caché.

Il y a 75 % de chances qu'un investigateur furetant autour de cette propriété soit aperçu par Temple ou un des cousins. Ils accueilleront le fouineur avec un coup de fusil (tiré au dessus de sa tête), puis jetteront sommairement tout intrus hors de la ferme, menaçant de le tuer si jamais il devait revenir.

919 Abandonné

920 La veuve Nellie Anderson 66 ans

La vieille femme vit dans la peur constante des cousins Potter. Ils ne lui ont jamais rien fait mais leurs activités bruyantes et leur attitude irrespectueuse lui donnent des raisons de s'inquiéter. Elle leur a demandé une fois de se montrer plus prudents avec leur entraînement au tir, mais les cousins lui ont répondu en menaçant de la tuer.

921 George Allen Pickman 66 ans

Cette ferme a moins de cinquante ans et fut construite dans un style victorien récent additionné d'éléments tarabiscotés et d'un grand porche sur le devant. L'endroit appartient au constructeur originel, un Arkhamite appelé Pickman qui se rendit ici au début des années 20. Ses enfants ont grandi et sont partis. Sa femme est morte il y a près de quinze ans et est enterrée dans la cour arrière, dans une tombe marquée de la pierre appropriée. Pickman est particulièrement sourd mais se montrera amical envers des étrangers. Il ne sait pas grand chose sur le village de Dunwich, ne s'y rendant que de temps en temps. La plupart de ses affaires ont toujours été menées à Dean's Corners.

Le marais d'Harsen

Ce vaste marécage, long de plus d'un kilomètre et demi et large de presque un kilomètre, est traître car rempli de sables mouvants. Le site anormal marqué sur la grande carte des investigateurs indique la localisation de la tête de pierre géante. Ce fragment de statue, humain d'apparence, fait plus de deux mètres de long et a été gravé à partir d'un unique bloc de pierre ; il repose sur le côté, à demi immergé dans la boue. Pour la plupart des gens de Dunwich, son existence n'est qu'une rumeur. Peu se sont aventurés suffisamment loin dans les marais pour le voir de leurs yeux.

Au fil des années, divers groupes de garçons ont utilisé la tête comme test d'initiation pour ceux désireux de prouver leur courage. Un candidat à l'initiation est emmené jusqu'au bord du marais où on lui montre la direction à suivre. Il doit ensuite trouver la statue, la toucher, puis revenir faire son rapport au reste du gang. Des questions au sujet de la nature spécifique de l'objet sont alors posées afin de déterminer si le garçon a réellement trouvé la tête ou s'il a menti. Plus d'un jeune de Dunwich a été perdu de cette façon, officiellement victime des sables mouvants mais plus vraisemblablement dévoré par le légendaire « monstre du marais ».

Le monstre du marais

Cette créature légendaire, monstre utilisé parfois pour effrayer les petits enfants ne voulant pas dormir, est bien réelle. Un vieux Sombre Rejeton de Shub-Niggurath – une horreur gigantesque recouverte d'une mousse épaisse et verte – réside dans les profondeurs les plus touffues du marais. Amenée dans ce monde par les druides des siècles auparavant, cette entité hideuse ne quitte jamais son marécage, se nourrissant de cerfs, de ratons-laveurs et des garçons occasionnels venus chercher là une tête de pierre géante. Si les investigateurs explorent l'endroit et se mettent à rôder dans le coin, la chose les attendra patiemment dans les ombres. Ses tentacules sombres onduleront à peine tandis qu'elle se préparera à fondre sur le premier personnage s'aventurant un peu trop près.

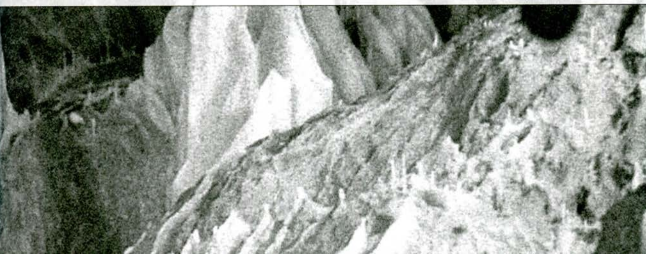
Indian Hill

Cette colline est ronde, comme tant d'autres dans la vallée. Les Croyants, mis en garde par les Indiens qui vivaient autrefois ici, n'ont jamais érigé de pierre levée à son sommet. C'est là haut qu'un portail s'ouvrit à travers lequel une tribu d'Indiens entra pour rencontrer un grand dieu souterrain. Abhoth rêvant ouvre parfois le passage menant au monde du dessous, attirant les inconscients jusqu'à lui et les menant à leur trépas. Les victimes potentielles sont séduites par la vue d'un lagon bleu serti au cœur d'un paradis vert et or de forêts luxuriantes, mais ce n'est là qu'une illusion créée par le dieu. Le portail mène en fait aux bords du lac d'Abhoth, bien en dessous de la surface de la terre. Au fil des siècles de l'existence de Dunwich, près d'une demi-douzaine de personnes ont mystérieusement disparu dans cette région.





Le monde souterrain



Le monde souterrain

« Un grondement sembla naître sous les collines et se mêler étrangement à un autre, concordant, en provenance du ciel. »

-H.P. Lovecraft

La température des cavernes en dessous de Dunwich avoisine constamment les treize degrés avec pratiquement 100 % d'humidité, les explorateurs auront donc besoin de beaucoup de vêtements chauds et secs. Des investigateurs envisageant de passer de longues périodes dans les cavernes devraient penser à emporter de la nourriture, du matériel de couchage et du carburant pour feux de camps. Cordes, crampons et autres équipements d'escalade devraient se révéler essentiels, de même que des appareils photos pour garder des traces de leurs aventures ainsi que des stylos et du papier pour faire des cartes. Le plus important, bien sûr, sera d'emmener des sources portatives de lumière. Il en existe de plusieurs sortes différentes à la fin des années 20.

La lampe à huile standard projette une douce lumière jaune et brûle pendant 3 à 5 heures après avoir été remplie. Ces engins dangereux peuvent exploser s'ils sont lâchés ou même retournés (2D6 points de dégâts). Submergés, ils deviennent inutilisables jusqu'à ce qu'ils aient été désassemblés et soigneusement séchés. La plupart des gens de Dunwich ont au moins un de ces objets, et les investigateurs pourront en obtenir un rapidement et facilement. Osborn vend plusieurs sortes de lampe à huile à des prix allant de 1,99 $ à 3,99 $.

Les lanternes à essence produisent une brillante lumière blanche presque vingt fois plus forte que celle d'une lampe à huile et brûlent entre 6 et 8 heures avec un seul litre de naphta. Bien que plus sûres que celles à huile (la plupart se voient garantir de ne pas exploser en cas de chute ou de choc), ces lampes sont tout de même fragiles. Une lanterne qui tombe au sol signifiera certainement une cheminée ou une vitre cassée, dégâts la rendant inutilisable jusqu'à ce que des réparations soient effectuées. Lâchée dans l'eau, elle devra être désassemblée, séchée et nettoyée, un processus demandant au moins deux heures de travail. Osborn ne vend qu'un seul modèle à 6,59 $ et le magasin n'a que deux exemplaires en stocks.

Les lanternes électriques à pile-sèche et les lampes de poche existent. Elles projettent une lumière plus faible que celle d'une lanterne à essence et dans une seule direction. Un jeu neuf de batteries fonctionnera pendant 4 à 6 heures, bien qu'à la fin de cette période la luminosité s'estompe. Si un tel objet tombe, il y a 75 % de chances que le filament dans l'ampoule se casse et demande à être remplacé. Si elle tombe dans l'eau, la lampe devra être désassemblée, nettoyée et séchée, un travail ne prenant que 5 à 10 minutes. Osborn possède deux modèles de lampes électriques, un à 1,35 $ et l'autre à 2,59 $.

Des lampes à acétylène peuvent également être trouvées, notamment ces lanternes à cache qui s'apparentent aux lampes de poche et ces autres dotées d'un réflecteur en forme de chapeau qu'utilisent les mineurs. Ce sont les plus lumineuses de toutes, brûlant entre 2 et 4 heures (8 et 10 heures pour des modèles plus gros alimentés par des cartouches portées à la ceinture). En tombant à terre, elles s'éteignent la plupart du temps mais peuvent être rapidement rallumées, même après avoir été mouillées. En brûlant, l'acétylène produit de la lumière aussi le danger peut-il provenir de la flamme elle-même. On n'en trouve qu'à Aylesbury ou à Arkham, les prix allant de 2,59 $ à 5,95 $.

Les respirateurs sont aussi importants, particulièrement dans les cavernes inférieures où les spores d'Abhoth sont plus épaisses. Des engins de filtration appropriés peuvent être achetés aux magasins de fournitures chimiques d'Arkham ou d'Aylesbury. Prix : 1,59 $.

La plupart des équipements sont lourds. Trente mètres d'une corde de chanvre de deux centimètre d'épaisseur pèsent pratiquement 30 kilos. Les passages tortueux dans les cavernes nécessitent souvent de se faufiler et de ramper. Dans des circonstances normales, n'autorisez pas les investigateurs à porter plus que leur FOR x 2,5 en kilogrammes.

Les cavernes supérieures

L'entrée de Prescott

L'entrée se trouve dans le versant d'une colline. La propriété est sous la possession de Jonah Prescott (420). Un gros bloc de pierre bloque l'entrée. Quand Prescott l'a délogé du sommet, celui-ci a glissé jusque devant la grotte. Un effort majeur combiné à des tracteurs ou des équipes de terrassement pourraient permettre de retirer l'énorme obstacle, à moins que de la dynamite soit utilisée pour le faire exploser. Il existe, autrement, une petite ouverture en dessous du rocher, pour le moment dissimulée par de la terre. Trente minutes de travail avec une pelle y ouvrent une entrée étroite (TAI 14).

Les investigateurs doivent ensuite ramper dans de la boue froide, et quand ils émergent finalement de l'autre côté, dans une caverne basse de plafond, ils sont trempés et couverts de saletés. La grotte de ce côté-ci est large d'environ trois mètres et haute à peu près de un. L'intérieur est

humide et froid, et le sol pentu est recouvert d'argile collant et glissant. Vers le fond de la chambre, le plafond descend, et les explorateurs sont obligés de ramper sur les mains et les genoux pour arpenter l'espace étroit.

Après douze mètres inconfortables, une fissure s'ouvre sous leurs pieds, recouverte d'un pont de bois improvisé construit par Prescott il y a longtemps. Au fil des années, les planches ont sérieusement commencé à pourrir, et la passerelle n'est désormais plus capable de soutenir plus de 25 points de TAI sans casser. Le pont est long d'environ 6 mètres. Les explorateurs devront traverser un à la fois jusqu'à ce que la charpente soit réparée. Si celle-ci casse, les malheureux personnages tombent sur 8 mètres dans une fissure en forme de V, subissant 2D6 points de dégâts, avec 20 % de chances d'être empalé sur une stalagmite pointue (pour 2D6 points de dégâts supplémentaires).

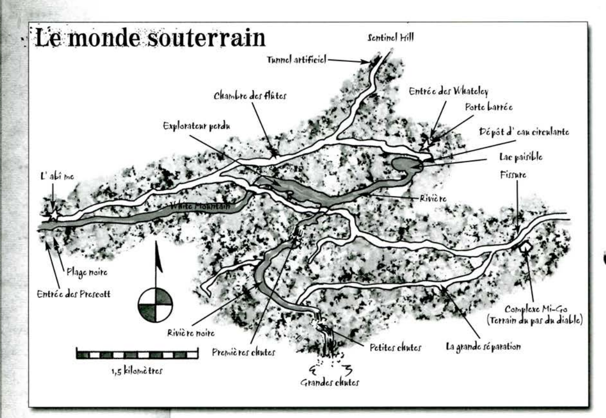
Passé le pont, une plus grande caverne s'ouvre à eux. La sol ici est relativement plat. Le plafond monte jusqu'à 6 mètres, descendant sur un côté jusqu'à ce qu'il rencontre le sol au fond de la caverne. Stalactites et stalagmites décorent les parois. Plusieurs stalagmites de plus grande taille et disposées de façon circulaire ont été grossièrement gravés pour former des monolithes miniatures. Bien qu'ils aient été lourdement recouverts par les minéraux tombant avec les gouttes des stalactites, des traces de gravures en Ogham peuvent encore ainsi trouvées, reconnaissables par un test de **Sciences humaines : anthropologie** ou de **Sciences occultes**. Un test supplémentaire de **Sciences humaines : anthropologie** ou de **Sciences occultes** (ou de **Connaissance -20 %**) permet à un investigateur de noter que l'arrangement des pierres est similaire à celui des grands monolithes de Stonehenge en Angleterre.

A l'arrière de cette grande chambre de 12 mètres de large se trouve un puits étroit. Des signes montrent que l'ouverture autrefois naturelle a été artificiellement agrandie pour permettre le passage d'entités de taille humaine. Prescott dit qu'elle était déjà ainsi quand il l'a trouvée la première fois. Faisant à peine plus de soixante centimètres de diamètre, le puits descend à travers trois mètres de roche avant de déboucher sur une chambre inférieure dont le plafond est à un mètre cinquante de hauteur. Rampant plus avant dans cette pièce, les personnages parviennent devant un abîme, le sol de pierre plongeant brutalement sous eux jusqu'à des profondeurs inimaginables. Leurs lumières sont incapables d'atteindre le fond ou la paroi de l'autre côté, bien qu'ils puissent voir d'immenses stalactites pendre au plafond dans les hauteurs. Une pierre lancée dans les abysses ne produit aucun bruit pendant plusieurs secondes avant qu'un impact soit entendu. Puis, plusieurs secondes après, un autre impact résonne, puis un autre. La pierre semblera ne trouver aucun appui stable et continue de ricocher de mur en mur jusqu'à ce que le son ne puisse plus être entendu.

L'abysse

En regardant en bas, les explorateurs voient des marches de pierre grossièrement sculptées





Passages étroits

De nombreux passages étroits se trouvent dans ces grottes. Chacun se voit donner un score de TAI indiquant la TAI maximum que doit avoir un personnage pour pouvoir se faufiler à travers sans trop de problèmes. Des personnages faisant jusqu'à 4 points de TAI de plus peuvent tout de même passer mais au coût de 1 point de vie par passage, sous forme d'écorchures et d'ecchymoses. Des personnages ayant 3 ou 4 points de trop doivent également réussir un test d'**Agilité** pour éviter de se retrouver coincés. Leurs compagnons pourront normalement les faire sortir, mais non sans leur infliger 1D3 points de dégâts supplémentaires. Généralement, une fois qu'un personnage a réussi à franchir un passage spécifique avec succès, apprenant ainsi sa conformation et ses pièges, il n'aura plus besoin de tester son Agilité pour le franchir à nouveau. Note : tout personnage dépassant la limite de plus de quatre points de TAI ne peut tout simplement pas passer à travers l'ouverture.

dans la falaise, juste en dessous d'eux, longeant la paroi et s'enfonçant dans les ténèbres. Larges de cinquante centimètres, elles paraissent en général solides mais les plus proches du bord se sont effondrées, les premières pouvant être empruntées se trouvant à plus de neuf mètres en dessous. Bien que les cousins de Jonah Prescott soient allés au delà de ce point, c'est là que ce dernier s'est arrêté. Il ignore totalement ce qui peut se trouver au pied des marches.

Pour continuer, les explorateurs doivent être descendus à l'aide de cordes, puis il leur faut se balancer jusqu'à se trouver à portée de la plus haute des marches encore en état. Les murs adjacents penchent légèrement, mais parvenir à atteindre le début des escaliers est relativement facile. Une fois bien agrippé, l'investigateur peut enfin se défaire de sa corde et attendre que le prochain explorateur le rejoigne. L'équipement pourra aussi être transporté de cette façon.

Les marches s'enfoncent profondément dans les ténèbres, et le mur se penchant au dessus des têtes des investigateurs menace constamment de les pousser dans le vide. A à peu près un tiers de la descente, après 200 marches environ, les explorateurs arrivent à une marche en mauvais état. Faites faire un test d'**Agilité** à chaque investigateur marchant sur le dangereux appui. Si (ou quand) un des tests rate, la pierre se casse et tombe ; un autre test d'**Agilité** permet alors à la victime de se plaquer contre le mur et de s'y accrocher comme à la vie. Si elle échoue et si aucune mesure de sécurité n'a été prise, elle plonge dans l'abîme. Les échos de ses cris résonnent horriblement jusqu'à ce que son corps s'écrase contre quelque invisible proéminence. Les investigateurs survivants entendent alors un raclement, suivi d'autres chocs alors que le cadavre continue son interminable chute, libérant pierres et gravats sur son chemin. Les témoins perdent 1/1D4 points de SAN.

La Chose dans les Ténèbres

A un moment de la descente, les investigateurs sont surpris par quelque son inattendu – le battement de grandes ailes de cuir, comme si quelque chose d'énorme volait jusqu'à eux depuis les ténèbres. La chose passe à une certaine distance puis s'éloigne des explorateurs. Un investigateur tentant de diriger sa lampe en direction du son peut tenter un test d'**Écouter** pour la localiser précisément ; s'il réussit, il obtient un aperçu de la chose avant que celle-ci ne disparaisse dans les ténèbres. Le pauvre curieux voit ainsi une énorme créature, d'une envergure de trois mètres et ressemblant à un ptérodactyle doté d'une tête semi-humaine. La chose porte quelque chose de blanc ressemblant à un gros vers dans ses griffes arrières. La créature ailée tourne alors sa tête hideuse en direction des investigateurs et pousse un cri sauvage avant de s'éloigner. Quiconque a vu la monstruosité perd 1/1D6 points de SAN. Ceux qui n'ont fait que l'entendre perdent 0/1D2.

Le monstre vit dans cet abîme et bien qu'il se soit récemment nourri, la prochaine fois que les explorateurs le rencontreront, il pourrait avoir à nouveau faim. Ils auront 15 % de chances de rencontrer la bête à chaque fois qu'ils emprunteront les escaliers. Le monstre attaquera à l'aide de ses griffes arrières, tentant d'agripper un investigateur et de s'envoler avec lui. Malheureusement pour lui, tout investi-

gateur ayant plus de 12 en TAI se révèlera trop lourd pour le monstre et sera rapidement lâché dans le puits sans fond. Si la créature perdait plus de la moitié de ses points de vie, elle deviendrait trop faible pour voler et redescendrait dans les sombres profondeurs pour ne plus jamais revenir.

La plage noire

Lorsque les quarante ou cinquante dernières marches sont atteintes, les escaliers tournent vers la droite, passant à travers une ouverture dans le mur et s'éloignant du puits sans fond. Descendant à travers un tunnel naturel, les marches s'arrêtent enfin devant une plage de gravier noir longeant une large et paisible rivière souterraine. Les explorateurs ayant compté les marches finissent avec un score de 623. Ajouter celles ayant été détruites permet d'atteindre un total de 666.

Les explorateurs se tiennent maintenant dans une vaste chambre, devant une sombre et paresseuse rivière de près de cinquante mètres de larges. Une ouverture au bout de la plage laisse apercevoir de nouvelles grottes. La rivière entre et sort de la pièce par des tunnels plus étroits, des endroits pouvant être seulement explorés par bateau. La plage sur laquelle les personnages se tiennent s'étend sur près de cent mètres. De là, les investigateurs peuvent explorer les autres tunnels ou, s'ils ont un bateau, voyager le long des eaux ténébreuses.

Non loin du pied des escaliers, à environ six mètres du rivage, les explorateurs peuvent voir un petit bateau retourné fait de cuir tendu sur une trame légère en osier. Un test de **Sciences humaines : histoire, anthropologie ou archéologie** identifie le vaisseau comme étant un coracle, un bateau utilisé communément par les anciens Bretons. Une inspection plus minutieuse permet de voir que la peau, bien qu'apparemment intacte, est percluse de moisissures et et friable au toucher. Si le bateau est retourné ou autrement perturbé, le petit monstre qui vit en dessous fait son apparition.

La créature du bateau

Cette créature a la peau blanche fait soixante centimètres de long et ne ressemble à rien de plus qu'à un ancien euryptéride. Un test de **Sciences de la vie : biologie** ou **zoologie** révèle certains des aspects distinctement surnaturels de la chose. Elle n'attaque pas mais commence par siffler avant de ricocher le long de la plage en direction de l'eau, se retournant régulièrement pour jeter un œil sur les investigateurs. Si personne ne l'attaque, elle disparaît sous la surface de la rivière. Elle n'attaque que si elle est acculée.

Capturée et étudiée ou tuée et disséquée, la créature se révèle incomplète, ne possédant pas certains organes ou d'appareil de reproduction. Après cette découverte, un investigateur qui réussit un test de **Mythe de Cthulhu** identifie l'animal comme étant un rejeton d'Abhoth.

Quitter la plage noire

A partir de la plage noire, les explorateurs ont deux options. Ils peuvent explorer les cavernes jouxtant la plage – deux longues heures passées à ramper et à se faufiler jusqu'à la jonction à l'Est – ou utiliser un bateau correct pour explorer la rivière. En remontant le courant à l'Ouest, les personnages se rendront vite compte que le plafond descend de plus en plus, s'écrasant sur la rivière jusqu'à ce que seul un nageur puisse passer. Bien que cette zone puisse être explorée sur un kilomètre et demi de plus, il n'y a rien à trouver là. Dans le sens du courant, le passage est facile et s'étend sur trois kilomètres avant d'arriver à la jonction des cours d'eaux.

L'entrée des Whateley

Les ruines de la maison de Wilbur Whateley (503) offrent une autre entrée vers les souterrains. Une fois l'arrière de la maison nettoyé, les investigateurs découvrent une porte menant à travers le versant de la colline. Son bois est de piètre résistance et n'est sécurisé que par un cadenas bon marché qu'il est facile de casser. Au delà, un tunnel a été creusé à travers la roche, dont le toit a été renforcé par des poutres. Six mètres plus loin, une chambre renforcée de pierres et faisant cinq mètres de diamètres s'ouvre sur le côté gauche du boyau, lequel continue quand à lui à l'intérieur de la colline.

A l'intérieur de cette pièce secrète, un diagramme pentagonal de 1,5 mètres est peint sur une portion du sol. Une enclume montée sur un bloc se tient près du centre des lieux. A ses côtés sont posés un lourd marteau et une paire d'outils de fer dotés d'une longue poignée et difficiles à identifier. Une porte à loquets de fer, large de soixante centimètres et haute de quatre-vingt-dix, est engoncée dans le mur du fond.

Un test de **Mythe de Cthulhu** ou de **Sciences occultes** identifie le diagramme comme étant une sorte de mécanisme de portail. Marcher dans le dessin ne produit aucun effet à moins que l'utilisateur ne connaisse et ne prononce le mot de commande activant l'engin. Celui-ci se trouve dans le journal personnel de Wilbur. S'il était retrouvé, les investigateurs pourraient utiliser le portail pour se transporter directement auprès des rives d'Abhoth.

L'enclume et le marteau sont exactement ce qu'ils semblent être. Examiner les étranges outils à longue poignée révèle qu'il s'agit là d'une paire de coins servant à fabriquer des pièces de monnaie. Ces ustensiles ressemblent aux anciens modèles et ont été longtemps utilisés par les Whateley.

La porte au fond de la pièce donne accès à la portion arrière du vieux fourneau alchimique construit dans le versant de la colline. Une épaisse couche de cendres entassées au fond cache des fragments d'os humains et d'autres éléments révélant ce à quoi servait le fourneau sur la fin, Wilbur l'utilisant pour se débarrasser des restes des enfants qu'il kidnappait et sacrifiait. Bien qu'il soit impossible de trouver des dossiers dentaires adaptés, la petite taille des dents ainsi trouvées ainsi que d'autres indices (comme des morceaux de joaillerie à demi-fondus) révèlent toute l'histoire. Une fouille minutieuse des cendres révèle de petites gouttes d'or pur, produit de l'alchimie des Whateley.

Rejeton volant d'Abhoth

CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	05	Intuition	25 %
POU	04	Volonté	20 %

Valeurs dérivées
Mouv 3 au sol / 12 en volant
Impact +4
Points de Vie 18

Combat
• Griffes arrières 65 %
dégâts 1D6 + 2 + 2 plus agrippement
• Morsure 35%
dégâts 1D4

Protection : aucune

Perte de SAN : 1/1D6 points

Rejeton rampant d'Abhoth

CON	06	Endurance	30 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	03	Corpulence	15 %
INT	01	Intuition	05 %
POU	02	Volonté	10 %

Valeurs dérivées
Mouv 8
Impact -4
Points de Vie 5

Compétences
Se cacher 85 %

Combat
• Morsure 35%
dégâts 1D2

Protection : 2 points de carapace chitineuse

Perte de SAN : 0/1D2 points

Le tunnel large de 1,50 mètres qui part de cette pièce continue pendant encore quinze mètres avant de se changer graduellement en une caverne naturelle s'élargissant jusqu'à faire six mètres de diamètre. Le sol de cette grotte commence à descendre de façon drastique, finissant par plonger dans une large fissure de près de trente mètres de large. Une échelle de corde sécurisée à l'aide de chevilles d'acier pend au bord du gouffre. Braquer une lampe vers le trou révèle un sol régulier, près de cinquante mètres plus bas, mais les détails de ce dernier sont difficiles à discerner.

Si la corde ne montre aucun signe de décomposition, elle est vieille et partiellement rongée, capable de porter seulement 20 points de TAI d'explorateurs. Un examen attentif de l'échelle révèle sa vraie nature.

Dix-huit mètres plus bas, une ouverture étroite peut être vue dans le mur, reliant l'endroit au complexe des cavernes supérieures. Descendre de la corde pour entrer dans le tunnel nécessite un test réussi d'**Agilité**. Un échec n'entraîne des conséquences graves que sur un 98-00, impliquant alors une glissade et une chute du personnage. Cette ouverture mène au « dépôt d'eau circulante » (décrit à la page 129).

Escalader l'échelle de corde jusqu'en bas fait atterrir les explorateurs sur le sol de la fissure dans une chambre pratiquement circulaire de cinquante mètres de diamètre, sol dont la majeure partie est occupée par un lac silencieux et sombre. L'étendue d'eau semble se vider à travers une caverne au Sud, un passage visiblement navigable par bateau. Non loin, placée dans le mur et le sol de la chambre selon un angle de 45 degrés se trouve une ancienne porte coloniale, scellée à l'aide d'une lourde barre (voir « Derrière la porte barrée », ci-contre, pour plus de détails).

Le lac paisible

Des investigateurs pourraient vouloir tenter de marcher autour du lac, mais les rives sont étroites et irrégulières. Un test d'**Agilité** est requis pour éviter de perdre l'équilibre et de tomber dans le bassin. Les nageurs ou les canoteurs peuvent atteindre l'ouverture de l'autre côté du lac (voir « La rivière noire » page 132).

Vivant dans l'étendue d'eau se trouve un rejeton d'Abhoth, une grande créature plate avec des yeux de grenouille qu'elle lève au dessus de la surface pour espionner les intrus. La présence de la créature ne sera remarquée qu'en réussissant un test d'**Écouter**. Un investigateur ne pourra pas la voir à moins de projeter de la lumière sur l'eau et de réussir un test de **Trouver Objet Caché**. Lorsque la lumière la caressera, la chose plongera rapidement, ne laissant apercevoir qu'un instant sa forme pâle et volumineuse. Le rejeton n'est pas dangereux, mais il est curieux.

Les canoteurs ou les nageurs pourraient remarquer la chose venue enquêter sur les étranges intrus. Elle pourrait caresser les jambes d'un nageur ou tenter de monter à bord de l'engin d'un investigateur, risquant ainsi de le couler. S'il était blessé, le rejeton se retirerait rapidement au fond du bassin et s'y cacherait.

Derrière la porte barrée

Une inspection plus attentive de l'ancienne porte coloniale montre que le cuir a été tendu le long de son cadre, comme pour former un sceau. De légers courants d'air peuvent être détectés sur les côtés. Des siècles auparavant, Jacob Whateley et ses disciples l'ont installée ici. La porte de fer mène aux cavernes inférieures et au domaine d'Abhoth. La lourde barre fut installée pour garder la porte fermée en dépit des vents qui foncent en tous sens à travers les boyaux. Elle empêche également les Rejetons d'Abhoth de trouver un chemin jusque dans les hauteurs.

La mine sud de Bentley

Dans les plateaux de l'est (Région 6), des villageois au cœur brisé ont scellé la seconde mine de Bentley après qu'un petit enfant y soit tombé. La fissure dans le sol de cette grotte est le résultat d'événements antérieurs – les tremblements de terre de 1915. L'ouverture atteint à peine une TAI de 10, mais elle peut être agrandie avec deux semaines d'excavation difficile ou

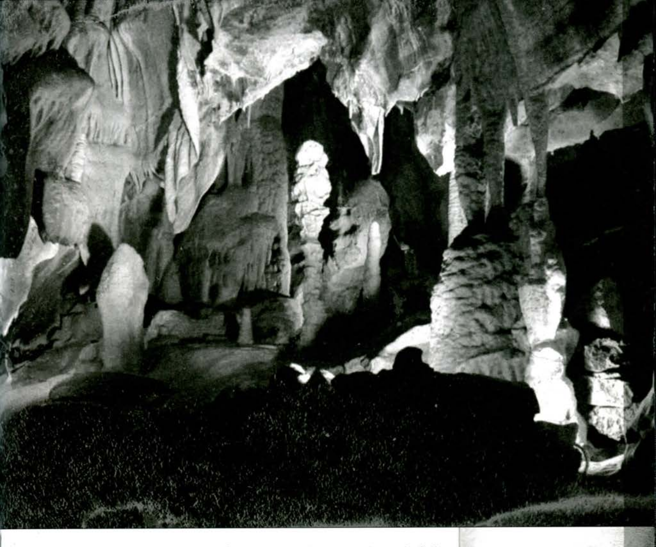
Vents caverneux

Les cavernes inférieures forment un système de grottes spécifique. Seuls de tous petits conduits d'aération mènent à la surface. En raison de l'énormité du dédale et de ses rares connexions avec la surface, la pression atmosphérique peut y varier grandement. Selon la différence de pressions, les explorateurs ouvrant cette porte s'exposent à des vents hurlants dotés de vitesses pouvant atteindre les cent-dix kilomètres-heures et amenant avec eux de la poussière, du sable et même de petits cailloux. Selon la différence de pressions, le vent peut également souffler dans n'importe quelle direction, repoussant les investigateurs hors de l'ouverture ou, au contraire, tentant de les aspirer tout en bas des escaliers des tunnels renforcés de briques.

Si la plus haute pression est à l'extérieur de la porte, les investigateurs pourraient bien être incapables de l'ouvrir, celle-ci résistant avec une FOR pouvant atteindre les 35. Seuls les explorateurs réussissant un test de **Sciences de la terre : géologie** seront capables de théoriser l'origine de ces vents ; sans cela, des personnages expérimentés pourraient suspecter la présence d'un Polype Volant ou d'une autre créature horrifique.

Une fois la porte ouverte, les explorateurs trouvent un tunnel fait de briques coloniales, descendant selon un angle important. Des marches faites au mortier rendent le déplacement plus facile et des lunettes de protection permettraient d'éloigner le gravier des yeux des personnages. Si le vent souffle en dehors de la caverne ou si la pression est équilibrée, ouvrir la porte expose les investigateurs aux spores d'Abhoth (**VIR 12**).

3D6	Direction	Vitesse	FOR
3	Vers l'intérieur	110 km/h	35
4		100 km/h	30
5		80 km/h	25
6		60 km/h	20
7		50 km/h	15
8		30 km/h	10
9		15 km/h	5
10	Équilibrée	0 km/h	0
11		0 km/h	0
12	Vers l'extérieur	15 km/h	5
13		30 km/h	10
14		50 km/h	15
15		60 km/h	20
16		80 km/h	25
17		100 km/h	30
18		110 km/h	35



avec une charge de dynamite correctement placée. Des explosifs installés de façon inadéquate courent le risque de faire s'effondrer la portion arrière de la mine, demandant par la suite trois pénibles semaines de travail pour pouvoir dégager la fissure élargie.

Quiconque tente de se faufiler le long de la fissure se rend compte qu'elle descend en pente légère sur à peu près cinq mètres, finissant par déboucher dans le plafond d'une grande caverne, à près de huit mètres du sol. Les explorateurs devront donc imaginer une méthode pour descendre. Ils pourraient faire passer des cordes à travers la fissure rocailleuse grossière mais un tel instrument devant supporter le poids d'un investigateur moyen s'effilera rapidement sur les pierres et devra vite être remplacée.

La chambre en dessous de la fissure s'étend vers le Nord sur plus d'un kilomètre et demi. Le passage rétrécit alors rapidement ; à trois endroits, les explorateurs doivent ramper à travers des ouvertures étroites de TAI 12, 12 et 11 (voir l'encadré « Passages étroits » page 124). Ces passages peuvent néanmoins être agrandis à la main ; cela requiert respectivement 2, 4 et 3 jours de travail, couché sur le dos. Une méthode plus rapide comprend l'utilisation d'explosifs mais comme dit auparavant, travailler sans expertise entraîne l'effondrement du tunnel, chaque catastrophe nécessitant ensuite 2D6 jours de nettoyage.

Le nid

Le tunnel s'ouvre finalement près du plafond d'une chambre en forme de nid d'abeilles, de près de dix-huit mètres de large et de trente de haut. L'ouverture sur laquelle se tiennent les explorateurs est située à vingt-quatre mètres du sol. En fonction de la position de la lune, il se pourrait que cette pièce soit à moitié remplie d'eau.

L'endroit est en effet envahi de liquide deux fois par jour, en complète synchronisation avec les marées. A peu près deux heures avant que la lune passe directement au dessus de lui, il se met à se remplir de dizaines et de dizaines de mètres cubes d'eau qui s'infiltrent à travers les fissures étroites parsemant et entourant le sol. Il faut moins de 20 minutes au liquide pour atteindre sa hauteur maximale, située à peu près à mi-chemin en hauteur, où il reste pendant un peu plus de quatre heures avant de repartir tout aussi rapidement. Le soudain afflux d'eau est le résultat des évolutions d'Abhoth dont la taille augmente durant les marées hautes et est ainsi responsable du déplacement des eaux de son bassin. Le liquide est alors pompé à travers

La chose tapie dans le bassin

CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	03	Intuition	15 %
POU	02	Volonté	10 %

Valeurs dérivées
Mouv 1 en marchant / 9 en nageant
Impact 0
Points de Vie 12

Compétences
Nager silencieusement 95 %

Combat
Aucune arme

Protection : aucune

Perte de SAN : 1/1D4 points

de nombreux passages et finit par trouver son chemin jusque dans la chambre. Tandis que la lune poursuit sa course, la taille d'Abhoth diminue, permettant aux eaux de repartir de la chambre.

L'eau en question paraît trouble et dégage une odeur pour le moins répugnante. Elle est en fait infectée par une étrange toxine – les effluves d'Abhoth – et est impropre à la consommation. Si une personne tente d'en boire, **la VIR de 25 de la toxine est confrontée à sa CON**. Quiconque nage dans l'eau en ingère également une certaine quantité et **oppose sa CON à une VIR de 9**. Un succès dans les deux cas signifie que le personnage n'attrape rien de plus qu'un estomac en piteux état et pas mal de gaz. Un échec provoque 1D6 points de dégâts et une nausée incapacitante. Nager dans ces eaux expose les yeux à la toxine, provoquant un aveuglement partiel durant 6 heures quel que soit le résultat du test de résistance.

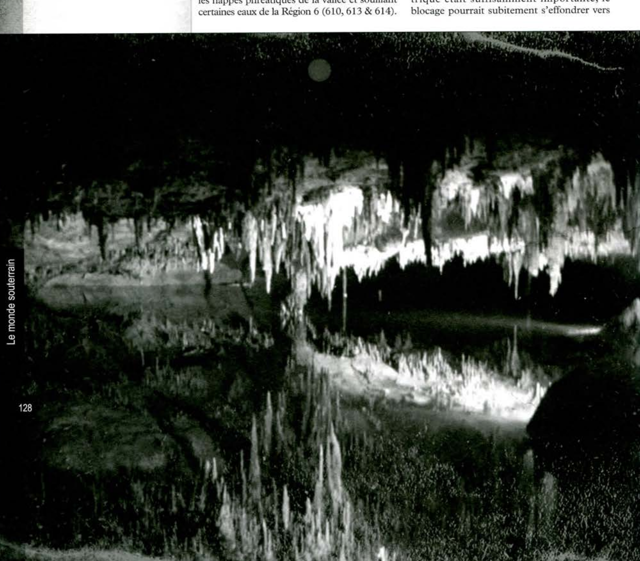
Des personnages réussissant un test de **Sciences de la terre : géologie** aperçoivent une fissure étroite dans le mur du fond, juste en dessous de la marque des eaux, autre conséquence des tremblements de terre de 1915. L'eau toxique coule par cette fissure, atteignant les nappes phréatiques de la vallée et souillant certaines eaux de la Région 6 (610, 613 & 614).

La caverne des vents

En bas de cette caverne se trouve une ouverture étroite menant vers le Nord. Un léger courant d'air peut être perçu, soufflant vers ou depuis la grotte selon la différence de pressions qui prévaut à ce moment. Ce puits a ses origines dans les cavernes inférieures. Si le vent souffle vers le dehors, il porte donc avec lui les spores d'Abhoth (**VIR 10**). Le passage s'étend sur 50 mètres, montant peu à peu jusqu'à ce que les derniers pas se situent au dessus de la marque des eaux du nid (décrit page 127). Les explorateurs dans cette zone pourraient se voir piégés par un soudain afflux d'eau dans le nid.

La source du puits

Le passage à travers la caverne des vents s'achève dans un conduit étroit qui est aussi la source des mystérieux courants d'air. La grotte donne en fait directement accès aux cavernes supérieures mais est bloquée par un ancien éboulement. Des investigateurs portant des piolets pourraient se frayer un chemin à travers après 10 heures de travail harassant, révélant en dessous un gigantesque dédale de cavernes. La dynamite pourrait également être utilisée, avec un bonus de +25 % au test de Métier : explosifs. Si la différence de pression barométrique était suffisamment importante, le blocage pourrait subitement s'effondrer vers



l'intérieur ou l'extérieur quand les investigateur auraient fini de nettoyer les gravats. Un test d'**Intuition** permettrait à un personnage de comprendre ces dangers – le travail devrait être interrompu jusqu'à ce que les pressions s'équilibrent.

Un tas de pierres fragilisé et partiellement excavé pourrait soudainement s'effondrer ou être soufflé avec la force d'une explosion. Une explosion vers l'extérieur projetterait des cailloux et des éclats de roche, causant 1D3 points de dégâts par niveau de vent au dessus de « Équilibrée » (voir l'encadré sur les Vents caverneux, p.126) à toute personne se trouvant à 10 mètres de l'ouverture. Un soudain effondrement exposerait tout personnage se trouvant n'importe où dans le tunnel à une puissante succion menaçant de l'attirer jusqu'à un trou des cavernes inférieures. Les explorateurs devraient alors réussir un test d'**Agilité** pour pouvoir s'attraper à quelque chose et éviter d'être entraînés vers la mort.

Des investigateurs se tenant près de l'ouverture n'auraient qu'une seule chance de se sauver eux-mêmes. Ceux à 10 mètres recevraient deux occasion de pouvoir attraper quelque chose. Par tranche de 10 mètres, vous leur accorderiez une chance supplémentaire.

Même une fois qu'une ouverture permanente entre les cavernes supérieures et la surface aura été créée, il existera encore des chances que se produise une nouvelle différence de pression. Le nid agit en effet comme une sorte de sceau lorsqu'il est inondé.

Le dépôt d'eau circulante

Le tunnel dans la falaise près de l'entrée des Whateley est un boyau étroit doté d'un plafond à trois mètres de hauteur. La pente est raide mais ne pose guère de difficultés au début. Puis le sol descend de façon de plus en plus abrupte et se recouvre en même temps d'une épaisse couche de cristal blanc qui casse et craque sous le pied. A un certain point, la pente atteint un tel degré que les personnages se mettent à craindre de glisser. S'ils font un pas de plus, la couche de cristal ne supporte plus leur poids et leur angle de marche ; elle se brise littéralement sous leurs pieds et menace de les précipiter en bas de la pente : les personnages doivent alors réussir un test d'**Agilité** ou tomber. Si elle n'est pas attachée par une corde de sécurité, une personne ratant son test glisse et chute le long du dépôt d'eau circulante sur une centaine de mètres, déchirant tissus et chair jusqu'à ce qu'elle atteigne le fond de la chambre tout en bas. La glissade est suffisamment douce pour que l'investigateur ne subisse aucuns dégâts de la chute elle-même, mais le frottement avec la pente cristalline provoquera 1D4+1 points de dégâts de bien douloureuse façon.

Monter le long du dépôt d'eau est une tâche difficile. Sans équipement, **quatre tests d'Athlétisme réussis d'affilée** sont nécessaires pour atteindre les parties les plus stables et les moins pentues. Les investigateurs pourraient utiliser des cordes et des crampons, mais cela prendrait pas mal de temps.

D'étranges bruits flûtés

Une fois en bas du dépôt d'eau, tout personnage réussissant un test d'**Écouter** perçoit de lointains sons de flûtes ou de sifflements. Trois autres tests d'**Écouter** peuvent être autorisés entre ce point et la chambre des flûtes située à presque deux kilomètres de là. Bien que d'origine naturelle, le son peut se montrer angoissant pour les investigateurs. Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** leur assure cependant que ce n'est pas là le produit de quelque terrible monstre ; autrement, ils risquent de perdre **0/1 SAN**.

La chambre des flûtes

La caverne s'agrandit dans cette zone. Une fois arrivés à proximité, les investigateurs n'ont plus besoin de tests d'**Écouter** pour entendre les sons flûtés qui résonnent en cet endroit. Éclairer la chambre avec des lampes ne permet pas de révéler une source visible, mais un test réussi d'**Écouter** permet de localiser une zone sombre située sur un mur à 6 mètres de hauteur. Un test d'**Athlétisme** autorise un investigateur à escalader le mur oblique et à atteindre cette localisation. Alors que les explorateurs fouillent la zone, de petits jets d'air chaud sortent par des fissures étroites dans la pierre, provoquant les sifflements qui résonnent dans la chambre.

Cet air provient des cavernes supérieures et est chargé de spores d'Abhoth. Tout investigateur examinant ces conduits est exposé à une infection de **VIR 15**. Si un personnage devenait fou, il se pourrait qu'il ait l'impression de voir quelque chose ramper à l'intérieur de ces fissure, panique et saute du mur, tombant sur le sol 6 mètres plus bas. S'il n'était pas mis hors d'état par le choc, il s'enfuirait alors de la chambre, risquant ainsi de se blesser ou de se perdre dans les grottes.

Tunnel artificiel

Cette branche du tunnel finit par mener à un cul de sac. A presque un kilomètre au Nord, les explorateurs trouvent des traces d'excavations anciennes. Dans le mur ouest de la grotte, un tunnel artificiel, désormais bloqué par des éboulis, semble mener à travers la roche vers la surface.

Les druides ont construit ce passage menant aux restes du temple hyperboréen dédié à Yog-Sothoth qui se trouve sous Sentinel Hill. Si les investigateurs décident de libérer le tunnel, il faudra huit heures de travail acharné à deux hommes avant qu'un passage soit dégagé et que les derniers cailloux roulent le long d'un puits désormais ouvert. Les explorateurs sont alors immédiatement assaillis par une odeur si répugnante qu'ils perdent **0/1 points de SAN**. La puanteur est similaire, bien que bien plus forte, à celle que l'on peut détecter dans les maisons en ruines détruites par l'Abomination de Dunwich.

Des investigateurs rampant le long du tunnel finissent par se retrouver à l'intérieur d'un ancien temple hyperboréen dédié à Yog-Sothoth. La chambre circulaire fait pratiquement dix-huit mètres de diamètre mais la majeure partie a fini par s'effondrer au long du millénaire, des rochers et de la terre remplissant désormais l'espace.

Le Fils de Yog-Sothoth

CON	30	Endurance	99 %
DEX	21	Agilité	99 %
FOR	35	Puissance	99 %
TAI	50	Corpulence	99 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	24	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouv	9
Impact	+10
Points de Vie	40

Compétences

Escalade 99 %

Combat

• Agripper et sucer 100 %
1D6+10 points de dégâts d'écrasement chaque round plus 1D10 points dus au sang sucé chaque round après le premier

Protection : aucune, mais ne peut être blessé par des armes physiques. Les armes enchantées ne font que les dégâts minimaux. La créature est sensible à la magie mais seulement lorsqu'elle est rendue visible. Elle est normalement invisible excepté quand elle se nourrit

Sortilèges : Appeler Yog-Sothoth (cette version peut seulement être lancée à l'intérieur du cercle de pierre au sommet de Sentinel Hill)

Perte de SAN : quand il est invisible, 1/1D8 points ; quand il est visible, 5/3D10

Parmi les ruines, les explorateurs peuvent apercevoir une superbe table de pierre gravée pesant plusieurs tonnes. Il s'agit de l'autel originel à partir duquel les druides ont produit la copie rudimentaire qui se trouve sur Sentinel Hill.

L'Abomination de Dunwich occupe cette chambre, invisible et silencieuse. Elle repose dans l'attente d'un temps où les astres seront propices et où elle sera libérée de sa prison souterraine. Des investigateurs explorant l'endroit et réussissant un test d'**Écouter** entendront un son feutré et liquide, mais il sera alors, hélas, trop tard. Le Fils de Yog-Sothoth se saisira du plus proche personnage à l'aide de ses pseudopodes suçant et le soulèvera du sol. Se nourrissant du personnage, le monstre deviendra presque visible, sa forme apparaissant faiblement devant les lampes des autres investigateurs.

Le monstre emprisonné dans cette chambre est trop gros pour pouvoir passer dans le tunnel Le détruire avec des sortilèges nécessiterait de l'affronter dans le temple, puis de le rendre visible avant même d'utiliser la magie – une tâche pratiquement impossible. Il serait concevable qu'une charge suffisamment importante d'explosifs fasse s'effondrer l'intérieur de la colline, écrasant la chose sous des tonnes de gravats, mais il pourrait être impossible de mener à bien tous les préparatifs avant que la nuit propice n'advienne et que le monstre soit relâché.

L'explorateur perdu

En passant à travers cette zone, tout explorateur réussissant un test de **Trouver Objet Caché** remarque qu'un couple de stalagmites sur le mur nord a été endommagé, les formations ayant eu leurs pointes arrachées. Avec un test d'**Idée** réussi, il réalise alors que quelqu'un, ou quelque chose, s'en est peut-être servi pour grimper le long du mur oblique. Pointer une lampe en direction de la paroi révèle une corniche étroite à environ sept mètres cinquante du sol. Atteindre ce point nécessite un test d'**Athlétisme**. Les dégâts qu'entraînerait un échec et une chute le long du mur seraient minimes (1D2).

Réussir à escalader la paroi permet à un investigateur d'atteindre la corniche. Se hissant au dessus du bord, l'explorateur découvre, plaqué contre la paroi en position assise, le corps momifié d'un homme (perte de 1/1D4 SAN). Le cadavre est vêtu dans un style colonial et possède une bourse contenant plusieurs pièces de bronze datant du début du dix-huitième siècle. Il s'agit là de Nat Hutchins, un homme qui disparut des centaines d'années auparavant alors qu'il explorait ces grottes. Enroulé dans sa chemise se trouve un rouleau pourrissant recouvert de hiéroglyphes datant de l'ancienne Hyperborée.

La fissure

Quand les investigateurs s'approchent à moins de cinquante mètres de cette zone, ils se retrouvent exposés à une dose importante de spores (**VIR 10**). Quiconque souffre alors d'hallucinations commence à voir des ombres se déplaçant furtivement le long des murs. En s'approchant, les investigateurs découvrent la source de l'infection : un tunnel long de dix-huit mètres recouvert d'une épaisse couche de champignon gris et branchus. Ces choses sont similaires aux mycètes que les personnages pourraient avoir découvert dans la maison en ruines (904) ou dont Zebulon Whateley pourrait leur avoir parlé (507). La croissance de la moisissure est ici complète et luxuriante.

Une fois que les explorateurs sont en vue de l'étendue de champignons, **la VIR des spores passe à 12** et un autre test de résistance doit être effectué. Si le mycète est dérangé d'une quelconque façon, d'avantage de spores sont relâchées, **augmentant temporairement la VIR à 15**.

Bien que la grotte fasse à cet endroit presque cinq mètres de large, l'épaisseur des couches de moisissures sur les murs réduisent l'ouverture à tout juste deux mètres de diamètre. Même le sol est recouvert par plus d'un mètre de champignons, lesquels cachent la dangereuse fissure se trouvant sur le sol. Un explorateur peu prudent et ne sondant pas le passage devant lui ou échouant à un test de **Trouver Objet Caché** passera malencontreusement au travers du trou, ne parvenant à se sauver qu'en s'agrippant au bord de la fissure via un test d'**Agilité**. Avant de pouvoir remonter, il devra réussir un test d'**Athlétisme** ou obtenir de l'aide d'un confrère. Un personnage ne parvenant pas à se rattraper fera une chute de dix-huit mètres avant de tomber sur le sol en dessous. Le choc amorti par l'épaisse couche de moisissures entraînera une perte de 4D6 points de vie.

Braquer une lampe en direction de la fissure révèle une très grande chambre en dessous, à moitié remplie de champignons plus luxuriants encore que ceux rencontrés dans la grotte précédente. Descendre à l'aide d'une corde est la seule façon plausible d'entrer dans la zone (voir « Le complexe Mi-Go » à partir de la page 134).

A moins que les investigateurs ne s'attachent à ôter tous les champignons des murs, ils ne pourront apercevoir les deux hommes qui s'y trouvent enchaînés, tous deux victimes d'une mort extrêmement lente provoquée par une infection par le mycète. Leur présence se fait connaître quand, réveillés de leur sommeil anesthésié par des investigateurs sondant les environs de la fissure, l'un d'eux tend une main grise hors de la couche de champignons et attrape le bras d'un investigateur. Ce dernier, surpris, doit effectuer un **test de SAN (1/1D6)** tandis que la forme grise et lente de Larry Prescott s'approche, s'arrachant aux moisissures qui le recouvrent, sa chair humaine transformée en une substance douce et poreuse à travers laquelle courent des veines d'un rouge profond.

Ce qui reste de Prescott ouvre alors la bouche comme pour parler, révélant une gorge obstruée par de pâles tubes rappelant le dessous de quelque champignon, mais aucun son n'émerge de cet orifice, la créature ayant perdu la capacité de respirer depuis longtemps. Presque simultanément, son frère Howard émerge de l'autre mur. De courtes chaînes aux poignets et aux chevilles retien-



nent les deux hommes prisonniers. Tous les témoins de la scène perdent **1/1D6 points de Santé mentale**.

Ce sont là les deux cousins de Prescott qui furent découvert, explorant les cavernes, par Wilbur Whateley. Celui-ci les captura et les enchaina à ces murs, où le mycète se nourrit lentement d'eux, envahissant mollement et insidieusement leur corps et leur esprit. Tous deux sont désormais irrémédiablement fous et presque morts, éveillés fugacement par l'activité des explorateurs.

L'investigateur attrapé par Larry Prescott parviendra probablement à se libérer – un acte aisé à accomplir, le bras de la chose se détachant simplement de son épaule. Le membre continuera alors hideusement de s'accrocher, un acte coûtant à tous les témoins **une perte supplémentaire de 1/1D3 SAN**. L'appendice en question pourra être ôté en brisant les doigts et la main, mais même alors, les parties séparées continueront de bouger et de se tordre pendant plusieurs heures avant de finalement s'immobiliser.

Les deux hommes sont solidement enchainés mais Wilbur leur a laissé assez de mou pour qu'ils puissent se déplacer sur un mètre ou deux autour de la fissure. Tous deux trébuchent en direction des investigateurs, leurs yeux implorant de l'aide, mais leur marge d'action reste courte et leurs mouvements lents. Il n'y a aucun remède contre ce qu'ils ont, et même les tuer sous le coup de la pitié entraînera une mort lente et douloureuse. La chair changée en moisissure est suffisamment délicate pour qu'un investigateur puisse déchirer une des victimes à mains nues, mais les balles et autres armes à empalement n'auront que peu d'effets. Détruire les deux choses démentes se révèlera être une tâche atroce demandant aux investigateurs de les découper ou de les déchirer en petits morceaux, puis de broyer littéralement lesdits morceaux en purée afin de les empêcher de se démener et de ramper. Accomplir cet acte éprouvant bien que compatissant coûtera aux investigateurs **1/1D4 SAN**.

Une fois les frères champignon détruits et la fissure nettoyée de ses mycètes, les explorateurs peuvent être descendus un par un jusqu'au sol en dessous. Il est bon de noter que toute personne souffrant de plaies ouvertes et travaillant autour des moisissures écrasées risque de subir une infection similaire à celle des frères Prescott (voir « L'atmosphère de décrépitude » à la page 38).

Si les plaies ne sont pas soigneusement pansées, certaines moisissures entrent dans le flux sanguin, infectant ainsi tout personnage ratant un test d'**Endurance**. La première indication d'une infection sera ressentie deux à trois heures plus tard, quand la partie du corps touchée commencera à sembler engourdie et que la chair prendra une teinte grisâtre. Rien ne pourra alors stopper la maladie à l'exception d'une brutale amputation, et 2D4 heures plus tard, la victime sera complètement transformée en une chose ressemblant aux garçons Prescott.

La grande séparation

A cet endroit, les explorateurs découvrent que le chemin est bloqué par un ravin large de huit mètres et profond de quinze. Des investigateurs désirant passer cet obstacle doivent trouver un moyen de l'escalader ou de faire passer un pont par-dessus.

La rivière noire

Les rivières souterraines, bien que comportant leurs propres dangers, sont les moyens les plus rapides de voyager dans le monde du dessous. Le trajet de la rivière principale est décrit plus bas, commençant par le bassin sous les ruines des Whateley et suivant le courant jusqu'à ce que le cours d'eau disparaisse dans les profondeurs. Faisant à peu près entre six et neuf mètres de large, le cours d'eau est entouré de murs sur la majorité du trajet. La hauteur du plafond varie entre un et deux mètres à partir de la surface. Des stalactites viennent parfois effleurer les eaux, provoquant des difficultés supplémentaires aux navigateurs. Le courant est généralement doux, mais il s'accélère à proximité des chutes.

Premières chutes

Ces chutes d'eau font quatre mètres de haut, et l'acoustique de la caverne permet d'avoir une petite idée de leur approche. Autorisez aux investigateurs trois chances de réussir un test d'**Écouter**, à des distances de cinquante mètres, trente mètres et quinze mètres. Une réussite indique que le son des chutes a été entendu et que des actions appropriées peuvent être tentées. Une fois atteint le mince rivage s'étendant du côté ouest de la rivière, les explorateurs peuvent porter le bateau jusqu'à un point situé en dessous des cascades.

Même si tous les tests d'**Écouter** échouent, le courant est suffisamment lent pour que les investigateurs puissent se sauver. **Opposez la FOR combinée de tous les personnages ramant contre la FOR du courant qui est de 20**. Si les investigateurs remportent deux tests avant d'en avoir perdu trois, ils atteignent le rivage sains et saufs. Trois échecs signifient que le bateau et ses passagers tombent dans les chutes.

De bons nageurs pourraient opter pour un plongeon dans l'eau ; atteindre la berge demanderait deux tests réussis d'**Athlétisme**. Trois échecs signifieraient que le personnage seraient entraînés dans les chutes.

Des investigateurs échouant subissent 1D6 points de dégâts. Les bateaux ayant chu sont endommagés et nécessitent réparation. La plupart des provisions sont perdues, emportées par le courant. Un gardien généreux peut décider que les équipements plus lourds ont coulé vers le fond, offrant à des investigateurs des opportunité de plonger pour les récupérer. La rivière en bas des chutes est relativement peu profonde et les personnages peuvent patauger jusqu'à la berge sans avoir besoin de tests d'**Athlétisme**. Pour autant, tout investigateur tombant dans les chutes a 10 % de chances de se cogner la tête contre un

Les Enfants d'Abhoth

Vous trouverez ici quelques exemples de rejetons pouvant être rencontrés dans le monde souterrain. Certains des plus petits spécimens ont fini par trouver le chemin des cavernes supérieures, mais les plus gros ne pourront être rencontrés que dans les cavernes géantes.

Limon à un œil
Une créature amibienne faite de substance glutineuse et dotée d'un unique œil bien développé. La créature se déplace lentement et peut être souvent trouvée accrochée à une arche ou dans un coin sombre.

FOR 10, CON 22, TAI 8, INT 5, POU 6
DEX 5, PdV 15, Mouv 1
Impact : aucun
Armes : aucune
Armure : aucune
Perte de Santé mentale : 0/1D4

Une chose volante
Cette chose noire et volante, de forme pratiquement circulaire, peut envelopper la tête d'un investigateur. Elle injecte alors des fluides dans sa victime à travers des milliers de tentacules en forme de filaments qui s'agrippent et s'infiltrent sous la peau. La créature peut être arrachée puis facilement tuée en réussissant une opposition de FOR sur la Table de résistance, mais elle laissera le visage de sa victime marqué de pustules répugnantes jusqu'à ce que le processus de guérison soit achevé.

FOR 8, CON 14, TAI 4, INT 5, POU 8
DEX 15, PdV 9, Mouv 4 sur terre / 12 en volant
Impact : -4
Compétences : Discrétion 90 %
Armes : Envelopper 85 %, 1D4 points de dégâts par round
Armure : aucune
Perte de Santé mentale : 1/1D4

Rampeur à deux pattes
Créature dénuée de poils, grosse comme un chat et dotée de seulement deux pattes sur le devant. Cette créature fuit (lentement) les investigateurs, mais grogne et mord si elle est acculée.

FOR 4, CON 6, TAI 3, INT 5, POU 6
DEX 5, PdV 5, Mouv 5
Impact : -4
Armes : Morsure 45 %, dégâts 1D3
Armure : aucune
Perte de Santé mentale : 0/1D3

Chose-serpent à deux têtes
Cette créature est vaguement humanoïde jusqu'à la taille mais ressemble à un serpent en dessous. Plus horrible encore, un second torse doté de bras et d'une tête jaillit de l'autre côté du corps.

FOR 18, CON 22, TAI 22, INT 9, POU 12
DEX 14, PdV 22, Mouv 8
Impact : +4
Armes : Griffes (x4) 65 %, dégâts 1D6+1+4
Morsure (x2) 35 %, dégâts 1D3
Armure : aucune
Perte de Santé mentale : 1/1D6

Un bras mouvant
Ce n'est rien de plus qu'un bras humanoïde rampant et à demi conscient. Il aime particulièrement attaquer les investigateurs endormis.

FOR 5, CON 6, TAI 4, INT 1, POU 1
DEX 5, PdV 5, Mouv 2
Impact : -4
Armes : Étranglement 55 %, dégâts 1D6 par round jusqu'à ce qu'il soit tué ou arraché
Compétences : Discrétion 95 %
Armure : aucune
Perte de Santé mentale : 1/1D3

Torse vivant
Quadrupède, cette monstruosité consiste en un torse humanoïde doté de quatre membres en forme de pagaies. Une petite ouverture orale est située entre les épaules de la chose. Elle est incapable de causer des dégâts.

FOR 6, CON 10, TAI 8, INT 4, POU 8
DEX 7, PdV 9, Mouv 5
Impact : -4
Armes : aucune
Armure : aucune
Perte de Santé mentale : 1/1D3

Le ricaneur
Une petite créature humanoïde faisant un mètre de hauteur et dotée de pieds et de mains démesurées et palmées. Son visage est celui d'un elfe diabolique et mauvais et elle émet parfois une sorte de ricanement feutré quand elle guette une proie.
Le ricaneur attend en hauteur, caché dans les ombres, et saute sur le dos de sa victime, déchirant sa gorge de ses mains griffues le round suivant. Si quelqu'un parvient à arracher la bête agrippée avec une opposition de FOR contre FOR, elle aura été retirée avant d'avoir pu faire son attaque.

FOR 11, CON 12, TAI 6, INT 8, POU 10
DEX 15, PdV 9, Mouv 9
Impact : 0
Armes : Bondissement 85 %, dégâts 1D2
Déchirement 85 %, dégâts 1D8+2
Compétences : Athlétisme 90 %, Discrétion 75 %, Se cacher 85 %
Armure : 1 point de cuir
Perte de Santé mentale : 1/1D4

Salamandre mordante
Cette créature aveugle, longue de près d'un mètre, habite dans le système de rivières souterraines. Elle aime venir d'en dessous pour attaquer les nageurs, les mordant à l'aide de ses puissantes mâchoires.

FOR 7, CON 12, TAI 5, INT 3, POU 2
DEX 10, PdV 9, Mouv 4 sur terre / 8 en nageant
Impact : -4
Armes : Morsure 80 %, dégâts 1D4
Armure : aucune
Perte de Santé mentale : 0/1D2
* si la créature obtient un empalement avec sa morsure, cela indique qu'un orteil ou un doigt du personnage a été sectionné et avalé.

rocher et d'être mis hors d'état. Il court alors le danger d'être emporté par le courant et de mourir, subissant 1D8 points de dégâts de noyade par round passé dans l'eau. Avec deux tests réussis d'**Athlétisme**, un autre investigateur peut secourir le malheureux. Le premier test permet au sauveteur d'atteindre le noyé et de le retourner, mettant ainsi un terme aux dégâts d'asphyxie ; le second indique que la victime a été ramenée saine et sauve jusqu'à la berge.

Les personnages pourraient se retrouver en rade ici. Nager à contre-courant est une solution : le courant n'est pas très rapide, l'eau peu profonde et il existe de nombreux endroits le long du chemin où s'arrêter et se reposer. Tout investigateur doté d'une **compétence d'Athlétisme de 50 % ou plus** et qui possède encore la moitié de ses points de vie peut faire le trajet sans effectuer de test. Les bons nageurs qui ont perdu plus de la moitié de leurs points de vie, ou les piètres nageurs ayant des compétences inférieures à 50 % **doivent tester leur compétence d'Athlétisme six fois** avant de pouvoir atteindre le bord du bassin situé sous la maison des Whateley. Quand un personnage échoue pour la troisième fois, il est épuisé et ne peut aller plus loin. Il parvient à atteindre la rive la plus proche mais s'y effondre et doit être secouru. Des investigateurs dotés de compétences d'Athlétisme inférieures à 50 % et ayant perdu plus de la moitié de leurs points de vie savent qu'ils ne sont absolument pas en condition ne serait-ce que de tenter l'aventure.

Laisser le courant vous emporter où il le désire est une solution plus facile, mais il n'existe qu'un seul passage qui permette de quitter la rivière : l'ouverture située juste en amont des doubles chutes.

Les petites chutes

Les petites chutes sont dotées d'un courant plus fort que les premières chutes. Donnez aux investigateurs canotant ou nageant deux chances de réussir un test d'**Écouter** et d'entendre les cataractes avant de faire leur connaissance. Les canoteurs réussissant leur premier test d'**Écouter** peuvent atteindre le bord en **opposant avec succès les FOR combinées des rameurs à la FOR du courant qui est de 36.** Remporter deux tests avant d'en avoir perdu trois autorise le bateau à arriver sain et sauf sur le bord. De la même manière, les nageurs doivent réussir deux tests d'**Athlétisme** avant d'en rater trois.

Si les personnages ne parviennent pas à entendre les chutes avant le deuxième test

d'**Écouter**, utilisez la même méthode que ci-dessus, mais ne leurs accordez que deux échecs avant de sombrer dans les rapides. Si les investigateurs n'entendent jamais les chutes et ne les voient qu'à la dernière minute, un simple échec signifie qu'ils passent par dessus bord.

Tomber des quatre mètres que font les petites chutes entraîne un bateau endommagé, des provisions perdues et des blessures infligées aux explorateurs pour un montant de 1D6 points de dégâts chacun. De plus, les personnages se retrouvent dans un bassin à une certaine distance de la rive tout en étant rapidement tirés en direction de chutes bien plus grandes. Trois tests d'**Athlétisme** ratés sans en avoir réussi au moins un signifient qu'un malheureux personnage est balancé par dessus le bord des trente-six mètres de haut que font les grandes chutes avant de subir 10D6 points de dégâts en s'écrasant sur les rochers en bas.

Le complexe Mi-Go

Descendant via une fissure des cavernes supérieures, le premier investigateur découvre une étrange chambre en forme de cale, longue d'environ trente mètres. Les mycètes gris et branchus recouvrent pratiquement toute la surface visible. **La VIR des spores dans la grotte est normalement de 20**, mais des investigateurs se déplaçant dans les lieux cassent des branches de champignons, augmentant le score d'infection **jusqu'à ce qu'une VIR maximale de 32** soit atteinte.

La pièce est pentagonale dans sa section transversale, avec un haut toit pointu. La partie la plus large de la grotte en forme de coin fait près de soixante mètres de large sur soixante mètres de haut. A partir de là, les murs et le sol se rapprochent en direction de l'autre bout de la pièce jusqu'à ce que la paroi du fond ne fasse plus que douze mètres de large. Engoncée dans le mur le plus petit, près du sol, se trouve une porte à cinq côtés s'ouvrant en diaphragme à partir du centre, incroyablement préservée de toute infection par le mycète. Une grande construction hémisphérique peut être aperçue au centre de la pièce, recouverte d'une épaisse couche de moisissures. Il s'agit là d'une valve opérée mécaniquement et placée au dessus d'un puits menant à la caverne d'Abhoth. Elle s'ouvre une fois toutes les six heures, ventilant la nurserie avec un air en provenance du dessous et chargé en spores.

Une inspection plus attentive de la porte révèle sur le côté la présence d'un petit levier de métal ayant la forme d'un fuseau, monté sur un panneau à cinq côtés, lui aussi épargné par le champignon. Ce petit mécanisme, presque délicat, se manipule aisément et contrôle un système de contrepoids qui ouvre et ferme doucement la porte. Examiner les zones laissées en paix par le mycète – la porte et la plaque du levier – révèle qu'elles sont légèrement huileuses.

De l'autre côté de la porte à diaphragme, les investigateurs découvrent un balcon de pierre taillée, sans garde-fou et large de deux mètres, surplombant un puits pentagonal de quinze mètres de diamètre. La plateforme fait tout le tour du puits, et quatre portes à diaphragme supplémentaires, identiques à celle que les investigateurs viennent tout juste de franchir, sont visibles le long du périmètre. Le plafond de ce puits, un parfait hémisphère de roche, est situé à seulement six mètres de leurs têtes. Le fond se trouve à quelques trente mètres en dessous du niveau du balcon. Cinq arches nimbées d'ombres entourant le fond du puits apparaîtront à peine à la lueur d'une lampe à acétylène. Des traces de brûlure et de fusion sur les parois montrent que le trou a été brutalement évidé à l'aide d'outils très puissants.

Si on examine les quatre autres portes à diaphragme, celles-ci offriront l'accès à quatre autres nurseries identiques à la première. Épargnées par l'atmosphère des cavernes extérieures, la croissance des moisissures dans ces pièces est encore plus impressionnante. N'ayant pas été récoltées depuis des années, les formes branchues remplissent pratiquement les chambres. Marcher à travers ces pièces oblige les investigateurs à se creuser un chemin à travers le mycète. **Si on les laisse en paix, la VIR des spores est de 26 ; si elles sont perturbées, leur VIR monte à 36.** Rien d'intéressant ne se trouve dans ces pièces.

Le niveau inférieur

Atteindre le sol du puits central nécessite l'utilisation de cordes. Il n'y a en effet aucun escalier – les Fungi de Yuggoth volaient entre les différents niveaux. Les arches se trouvent être ouvertes, chacune accordant l'accès à une des cinq chambres différentes.

La salle du portail

Cette pièce est globalement déserte. Deux boîtes à cerveaux vides sont posées près d'un mur et recouvertes de poussière. Des rencontres passées avec les Mi-Go ou un test de **Mythe de Cthulhu** identifie les sinistres récipients pour ce qu'ils sont. Un second test de **Mythe de Cthulhu** dit à un investigateur que les boites sont légèrement différentes de celles qu'il a autrefois vues ou dont il a lu la description. Elles semblent en un sens plus archaïques, comme si elles étaient de conception plus ancienne.

Le mur du fond est décoré de deux motifs pentagonaux sur lesquels sont gravés des figures, des formules mathématiques et d'étranges symboles. L'un d'eux est partiellement détruit, arraché comme sous l'effet d'une arme puissante. Quiconque ayant de l'expérience dans les portails ou réussissant un test de **Mythe de Cthulhu** peut identifier ce dont il s'agit. Un deuxième test autorise l'utilisateur à estimer la distance que parcourrait une personne traversant de tels engins. Le portail partiellement détruit devait emmener des passagers à approximativement 380000 kilomètres. Un test d'**Intuition** ou de **Sciences formelles : astronomie** rappelle aux investigateurs qu'il s'agit là de la distance moyenne séparant la terre de la lune. Les Mi-Go, après avoir abandonné leurs nurseries souterraines, ont en effet fermé le passage menant à leur base lunaire. Le portail intact est, quand à lui, prévu pour une très courte distance, pas plus d'un kilomètre ou deux.

Au début, ces corps paraissent être humains, mais des examens plus attentifs révèlent qu'il en est autrement. Quiconque examine les restes des cinq squelettes peut tenter un test de **Sciences de la vie : zoologie**, de **Sciences humaines : anthropologie** ou de **Connaissance -20 %**. S'il réussit, l'investigateur comprend que les cadavres ne sont pas entièrement humains mais qu'ils appartiennent à un genre pré-humain, composé de certaines espèces humanoïdes qui habitaient la planète avant la venue de l'homme moderne. Un des crânes montre des signes de chirurgie trépanatoire partiellement régénérée. Les cicatrices indiquent que des parties du crâne ont été enlevées, puis remises en place.

Cette chambre contenait les spécimens humanoïdes sur lesquels les Mi-Go pratiquaient diverses formes de chirurgie crânienne, altérant la configuration et la conformation des cerveaux de leurs cobayes avant de les relâcher dans la nature.

Salle de conditionnement des mycètes

Cette pièce est presque vide. Les Mi-Go l'utilisaient autrefois pour conditionner et transformer les moisissures brutes avant de les transporter jusqu'à la lune. A l'arrière de la chambre, les investigateurs peuvent voir qu'une de ces désormais familières portes à diaphragme est fermée. Ils peuvent toutefois l'ouvrir à l'aide d'un levier en forme de fuseau un peu plus loin. Ouvrir la porte en question donne accès aux cavernes géantes. Faites un test sur la table des vents caverneux pour déterminer la différence de pression à ce moment-là, bien que les plus grands dangers menaçant les explorateurs soient ceux causés par les débris et le sable projetés. **La VIR des spores est de 26**.

Les cavernes géantes

L'entrée dans cette zone peut être obtenue via le tunnel renforcé de briques qui plonge bien en dessous de la maison des Whateley, par la porte à diaphragme située au fond du complexe des Mi-Go ou en ouvrant le passage étroit que l'on peut trouver en explorant la mine sud des Bentley.

Dans les cavernes géantes, la hauteur du plafond monte jusqu'à une cinquantaine de mètres et est ce dernier est truffé de stalactites monstrueuses. Même les sons les plus feutrés rebondissent le long des parois, et les bruits aussi forts que les coups de feu posent un danger. Il y a 5 % de chances par tir que les échos fragilisent une des formations pendant au dessus et la fassent tomber dans un fracas épouvantable. Tous les coups de feu tirés dans un même round sont additionnés et multipliés par 5 pour déterminer le pourcentage de chances total d'effondrement. Si une portion du plafond tombe, la personne ayant obtenu le plus mauvais test d'**Agilité** se retrouve juste en dessous ; elle doit alors réussir un test d'**Athlétisme** pour parvenir à se sauver. Si elle échoue, elle subit 2D6 points de dégâts, avec 20 % de chances d'être empalée par une stalactite pour 2D6 points supplémentaires.

De nombreuses sortes de rejetons d'Abhoth résident dans ces cavernes, surtout dans les profondeurs des labyrinthes. Un certain nombre de créatures typiques sont listées à la page 133. Nous encourageons le gardien à les placer où bon lui semblera. Seules quelques-unes sont dangereuses, mais la plupart se révèleront effrayantes pour des explorateurs un peu stressés.

Bien qu'il n'y ait que peu de traces de moisissures dans les cavernes géantes, les spores ont une **VIR de 26** ici ; dans la chambre où réside Abhoth, leur score atteint **34**.

Les labyrinthes

Ces passages sont pleins de boyaux annexes et certains d'entre eux ne sont pas entièrement illustrés sur la carte. Les investigateurs pourraient les explorer s'ils le souhaitaient, mais ne devraient pas leur trouver grand intérêt. Les grottes ne font que s'enfoncer encore et encore, tournant, se tordant et s'amenuisant jusqu'à ce que le passage devienne impossible. De nombreux rejetons d'Abhoth ont trouvé le chemin jusque dans ces endroits, où ils constituent une nuisance constante et un danger occasionnel.

Des investigateurs devenus fous et fuyant en proie à la panique sont quasiment sûrs d'entrer dans ces labyrinthes. La plupart se verront irrémédiablement perdus, bien que leurs compagnons puissent entendre leurs cris lointains et terrifiés bien des heures après. Un investigateur retrouvant ses esprits après être entré dans un de ces dédales pourra, s'il possède de la lumière, en sortir s'il parvient à réussir un test d'**Intuition**. Des personnages sombrant dans la folie pendant plus de dix minutes s'enfonceront plus profondément dans les cavernes et auront plus de difficultés à trouver le chemin de la sortie. Le gardien devrait se sentir libre de diminuer leur test d'**Intuition** de 20 % si nécessaire.

Le pont de pierre

Ce pont naturel passe bien au dessus d'une grande rivière aux lueurs vertes située près de trente mètres plus bas. La structure paraît solide, mais un test réussi de **Sciences de la terre : géologie** révèle un grand nombre de fissures la parcourant. Elle ne peut en fait supporter qu'un total de 50 points de TAI avant de craquer et de s'effondrer. Des investigateurs se tenant sur elle à ce moment n'échapperont à la mort qu'en courant vers un point encore intact et en réussissant donc un test d'**Agilité**.

La rivière aux lueurs vertes

Ce cours d'eau paresseux luit avec une sinistre teinte verte et illumine cette partie des cavernes. La lumière provient non pas de l'eau elle-même, mais des débris et des déchets aux formes irrégulières qui flottent à sa surface. Ces derniers sont en fait les souillures issues des anciens excréments d'Abhoth.

Des explorateurs pourraient éventuellement se faire descendre jusqu'à la rivière. En allant vers le Nord, le cours d'eau semble continuer infiniment. Vers le Sud, il se termine dans un vaste bassin ; au dessus de l'étendue d'eau,

une grande entrée est visible dans la roche, juste un peu plus haut. Périodiquement, des tonnes d'excréments luisants tombent par cette ouverture et plongent dans les eaux en dessous, restes digérés de choses qu'Abhoth a dévorées dans d'autres mondes.

L'eau comme les excréments purs sont hautement acides. Plonger sa main dans le liquide, ne serait-ce que pendant quelques secondes, entraîne des brûlures au premier et au second degré infligeant 1 point de dégâts. Nager ou tomber dans la décharge du bassin sud entraîne la perte de 3D6 points de vie toutes les dix secondes, ainsi que des dommages permanents aux yeux et aux poumons provoquant des réductions de caractéristiques.

Le lac d'Abhoth

Des explorateurs s'approchant d'Abhoth depuis n'importe quelle direction ne peuvent pas voir son lac avant de tomber dessus, juste au détour d'un couloir. Ils sont alors décontenancés par la vue d'une superbe plage dorée entourant un lagon bleu sous un soleil tropical. L'air est frais et pur, la brise douce et chaleureuse.

C'est une illusion créée par Abhoth pour leurrer les imbéciles et les attirer auprès de lui. Un personnage capable de résister avec succès à l'illusion voit à travers le voile de duperie créé par le dieu et perçoit sa véritable forme répugnante. Abhoth doit répartir ses 50 points de POU entre les cibles qu'il tente de duper. S'ils sent que ses visiteurs totalisent plus de points de POU que ce qu'il pourrait espérer battre, il concentre toutes ses énergies sur deux ou trois membres du groupe, autorisant les autres à le voir tel qu'il est réellement. Ceux pouvant contempler Abhoth sous sa forme véritable doivent **tester leur Santé mentale pour une perte de 2/1D20.**

Ceux-là voient une vaste caverne dotée d'un plafond garni de stalactites, près de trente mètres au dessus de leurs têtes. Tel un lac, Abhoth s'étend sous leurs yeux, véritable mer de substance grise et granuleuse évoquant un épais gruaux, forme à la fois dormante et mauvaise. Une odeur répugnante domine l'air. Le silence n'est brisé que par le chant d'une petite source dont l'eau vient nourrir le bassin du monstre. La masse hideuse du dieu lui-même, faisant presque un kilomètre de large, s'étend à perte de vue dans les sombres cavernes et se déverse dans deux grottes immenses qui s'enfoncent profondément dans les souterrains. D'occasionnels éclairs de lumière verte dont la source et la cause sont impossibles à saisir scintillent depuis les profondeurs de ces lointains passages, éclairant un instant la caverne et illuminant la scène. Des sons étranges, d'éclaboussures ou de gargouillement, partent des plus sombres recoins de la grotte et résonnent le long des parois.

La masse d'Abhoth repose en fait dans un bassin rempli d'eau qui supporte l'entité et l'aide à se nettoyer. Cette étendue est visible sous la forme d'un anneau de six mètres d'épaisseur, fait d'un liquide marron clair se situant entre la forme granuleuse d'Abhoth et la berge recouverte de déchets. Cette eau est

Les cavernes géantes

(Pyramid Mountain)
(Sulfur Mountain)
(Colline du sorcier)
Portail Mi-Go
Entrée des Whateley
(Bishop' Mountain)
Grande rivière
Mine nord des Bentley
Complexe Mi-Go
(Terrain du pas du diable)
Antre d'Abhoth
Nombreux rejetons
Pont de pierre
(Johnson Mountain)
(Harson Peak)
1,5 kilomètres
Mine sud des Bentley

Abhoth

Source d'Impureté

CON	100	Endurance	99 %
DEX	01	Agilité	05 %
FOR	40	Puissance	99 %
TAI	80	Corpulence	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	50	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouv	0
Impact	varie selon le pseudo-pode, généralement pas plus qu'un +4
Points de Vie	90

Combat

• Appendice 60 %
attrapage et absorption

Protection : aucune arme utilisant l'énergie cinétique ne peut blesser Abhoth de façon permanente. Le dieu régénère ces dégâts à la vitesse de 20 points par round de mêlée. Le feu ou la magie causeront des dégâts normaux. Si Abhoth est réduit à 0 points de vie, il se retire et coule dans les profondeurs de la terre où il sera impossible de le blesser d'avantage. Il se glissera à nouveau vers la surface après avoir récupéré de ses blessures

Sortilèges : aucun, mais il pourrait donner à quelqu'un qu'il apprécie une portion de son propre corps. Celle-ci pourra être façonnée en une créature identique à un des rejetons d'Abhoth

Perte de SAN : 2/1D20 points

toxique, dotée d'une **VIR de 25**, et similaire au liquide empoisonné pouvant être trouvé dans le « nid ». Un petit ruisseau souterrain nourrit le bassin, et les forces marémotrices qu'influence la lune aident ensuite Abhoth a rejeter l'eau qui a déjà été souillée.

Le dieu endormi, bien que tout à fait capable d'agressions violentes, préfère utiliser la duperie pour attirer de la nourriture potentielle jusqu'à lui, n'attaquant généralement pas les intrus à moins que ceux-ci ne s'approchent de la berge. Tout personnage venant à moins d'un mètre cinquante du bord est attaqué par un énorme pseudopode qui surgit telle une vague pour s'écraser sur sa malencontreuse victime. Le seul espoir de la cible est de réussir un test d'**Athlétisme**. Un échec signifie qu'elle a été attrapée par l'énorme appendice humide et qu'elle est désormais rapidement emportée jusqu'à la masse du monstre pour disparaître sous les replis épais du corps d'Abhoth.

Si les investigateurs se contentent d'observer le monstre à une certaine distance, ils pourront voir Abhoth engendrer. Une soudaine éruption prend place près du bord. Une figure hurlante, bêlante, à demi formée mais vaguement humaine, s'extirpe de la masse, comme portée par une vague, et retombe sur le sol. Pleurnichant, elle rampe le long de la plage en s'éloignant du lac, son corps inachevé traînant ses intestins et ses organes incomplets derrière lui. La chose n'a que le temps de faire quelques mètres avant que l'un des pseudopodes gris d'Abhoth ne surgisse soudainement pour réclamer son rejeton, attrapant l'entité hurlante et la ramenant dans le corps du dieu. Assister à l'événement coûte 1/1D6 points de SAN.

Abhoth est immunisé à la plupart des dommages et ne peut être blessé que par la magie ou le feu. Des lance-flammes (développés pour la première fois par les Allemands en 1915) pourraient être utilisés contre lui, mais ils ne parviendraient qu'à forcer le monstre à se retirer dans des tunnels plus lointains. Furieux, le dieu reviendrait ensuite avec une vitesse et une force énormes, submergeant et écrasant tout investigateur se tenant dans la chambre.

La pyramide

La pyramide était le centre de la colonie hyperboréenne, soigneusement construite au sommet du plus grand nœud de puissance de la vallée et servant de point de concentration de toutes les énergies magiques des environs. La structure est encore à peu près solide mais ne contient que quelques chambres.

Un puits fut creusé dans les fondations sous la pyramide, dont les ramifications s'étendent jusqu'à la branche des cavernes géantes située près du coin sud-est du bâtiment. Ce tunnel peut être aisément remarqué, menant les investigateurs jusqu'à une chambre où une volée de marches zigzaguent en hauteur dans les ténèbres. Une grande porte délicatement ouvragée s'y trouve ; elle est aujourd'hui ouverte mais elle peut être fermée et entièrement scellée.

Le centre de puissance

Les escaliers montent sur plusieurs centaines de mètres avant d'émerger dans la salle du sous-sol de la pyramide. Sur trente mètres de long, celle-ci est remplie d'étranges machines et de panneaux remplis de jauges, de boutons et de valves. Une lueur rouge se diffuse dans la pièce, émanant d'une zone murée au centre de la pièce. Une sourde vibration parcourt le sol. Des traces de croissance fongique peuvent être aperçues le long de la chambre. La portion centrale emmurée contient les éléments les plus dangereux du système et est seulement accessible à travers de petites portes situées de chaque côté. Des investigateurs entrant dans cette zone seront exposés à une sorte de radiation de **VIR 15**. Ne pas parvenir à résister à cette force avec sa CON entraînera la perte de **2D6 points de vie** et de tous ses cheveux. Un escalier mène à une passerelle en hauteur de laquelle il est possible d'observer le générateur de puissance en toute sécurité. Une volée de marches monte ensuite du promontoire jusque dans les profondeurs de la pyramide.

Cette machinerie était utilisée pour altérer les énergies magiques inhérentes à la vallée et les convertir afin qu'elles servent les Hyperboréens. Les engins fonctionnent encore et sont capables de fournir chauffage, lumière et ventilation à l'intérieur du bâtiment. Si les commandes étaient proprement ajustées, de l'air pourrait être pompé à travers la pyramide. Une fois la porte du sous-sol scellée, les chambres de l'endroit se retrouveraient libérées des moisissures d'Abhoth en moins de 24 heures, toute infestation finissant par être détruite. Ajuster les commandes de la mauvaise façon pourrait néanmoins entraîner une coupure permanente du système, ou pire, provoquer une réaction en chaîne dans les vieux équipements, causant ainsi la destruction de la pyramide dans une énorme fusion du réacteur.

Pour apprendre à ajuster correctement les commandes, il est nécessaire d'étudier certaines des archives du bâtiment. Quand quelqu'un tente de manipuler les machines, lancez 1D100. Trafiquer les engins sans la moindre connaissance de l'ingénierie hyperboréenne pourrait ainsi se révéler dangereux : sur un résultat de 01 à 95, les manipulations n'entraînent aucun changement majeur. Un résultat de 96 à 98 signifie que le système se coupe de façon permanente, et de 99 à 00 qu'une réaction en chaîne vient d'être déclenchée ; la pyramide explosera dans quatre heures.

Laboratoires

Cet étage contient deux laboratoires expérimentaux, les archives de la colonie et les bibliothèques ainsi qu'une pièce contenant les restes de plusieurs portails.

Les archives

La salle des archives est sombre et poussiéreuse. D'immenses étagères montant jusqu'au plafond sont remplies d'anciens parchemins desséchés. Un des murs s'est partiellement effondré, détruisant au passage plusieurs rayonnages de documents ainsi que la grande mosaïque qui le décorait autrefois.

Les parchemins peuvent être précautionneusement retirés de leurs rayons mais toute tentative pour les dérouler se révèlera trop violente pour eux. Quiconque réussit un test de **Sciences humaines : archéologie** ou de **Connaissance -20 %** se souvient d'une méthode utilisée pour contourner ce genre de problèmes. Dérouler les parchemins sur une longue plaque de cire permettrait de maintenir les fragments en place au moment même où ils se briseraient, autorisant ainsi à obtenir une version presque complète du document. Apporter les équipements requis jusqu'ici sera des plus difficiles toutefois, et tenter d'emporter des parchemins sans les endommager se révèlera une tâche impossible.

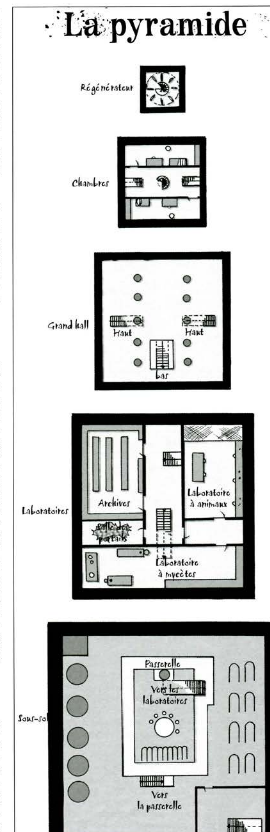
De nombreuses informations peuvent être trouvées dans les archives mais les investigateurs doivent pouvoir lire l'hyperboréen, et il existe également d'innombrables documents contenant des données plus prosaïques. Une fois le problème de conservation réglé, chaque semaine passée à étudier et à dérouler des parchemins autorise un test d'**Intuition -20 %** pour savoir si une information importante a été découverte.

La carte

La mosaïque est en sale état, mais il reste suffisamment de pièce pour qu'elle puisse être identifiée comme représentant une carte de la colonie qui s'étendait autrefois dans la région. La pyramide peut ainsi être identifiée, et de nombreuses autres structures ou temples sont également indiqués et légendés en hyperboréen. Posséder la compétence adéquate permet à un personnage de repérer des noms tels que Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Atlach-Nacha, et d'autres encore. La pyramide elle-même porte le nom d'Azathoth. Si le nom de Yog-Sothoth est trouvé, un test d'**Intuition** dit à l'investigateur que la zone ainsi légendée se trouvait autrefois dans les environs de Sentinel Hill. Des éléments se rapportant à d'autres temples peuvent aussi être aperçues, mais la carte est si endommagée que les lieux ne peuvent être clairement identifiés. Un test de **Mythe de Cthulhu** ou de **Sciences occultes**, effectué pendant l'étude de la carte, révèle que la colonie était établie le long de lignes invisibles de pouvoir parcourant la région. Les temples étaient soigneusement situés au sommet des nœuds de ces hautes énergies magiques, et la pyramide d'Azathoth occupe encore aujourd'hui le nœud le plus puissant.

Les parchemins

La fondation de la colonie : ce parchemin raconte l'histoire de la fondation de la colonie hyperboréenne de Kranoria. Inspirés par des rêves, ceux persécutés par la religion dirigeante de la déesse-élan, Yhoundeh, fuirent le continent en utilisant un système de portails. Ce voyage magique les amena jusqu'à un nouveau monde lointain, le paradis qui leur était promis dans leurs songes. Les prêtres des religions opprimées – ceux qui adoraient Zoththaqquah et d'autres encore – construisirent des temples dans la vallée, et tous vécurent heureux.



Le rejeton du hall

CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	04	Intuition	20 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Mouv	5
Impact	+2
Points de Vie	16

Combat

• Morsure 80 %
dégâts 1D6+2

Protection : aucune

Perte de SAN : 1/1D6 points

Découvertes dans le complexe Mi-Go : il s'agit là d'un compte-rendu d'une exploration menée dans l'ancien complexe Mi-Go trouvé dans les souterrains. L'endroit semble plus ancien que la race humaine, construit là pour cultiver une étrange moisissure également découverte sur place. Apparemment, des expériences sur les cerveaux furent menées par les Mi-Go sur des animaux pré-humains, et des spécimens modifiés furent relâchés pour se reproduire parmi la population « normale ». Plus agressifs et plus terrifiants, ces humanoïdes altérés se mélangèrent à leurs anciens congénères, produisant ainsi deux espèces distinctes : les « voormis », primitifs et velus, et la race humaine.

Les sept sortilèges : ce parchemin décrit une expérience médicale menée sur un malheureux personnage qui tomba, semble-t-il, sur un complexe secret de portails connectant Kranoria avec la terre natale d'Hyperborée. Portant le nom de Ralibar Vooz, cet individu s'était sciemment vu injecter une forte dose d'un sérum tiré du mycète souterrain avant d'être lâché dans la campagne. Des docteurs et des scribes l'avaient alors suivi en notant ses actions et ses réactions. Il se rendit tout d'abord auprès de plusieurs spécimens de voormis occidentaux, détenus captifs dans des cellules, mais devint fou à leur vue et les déchiqueta en morceaux avec ses dents et ses mains. Ses errances ultérieures l'emmenèrent jusqu'au temple de Tsathoggua, d'Atlach-Nacha, et du sorcier extraterrestre Haon-Dor, avant de le porter jusqu'au temple de Yig. Puis, trébuchant dans les souterrains, il rencontra plusieurs rejetons d'Abhoth avant de tomber face au dieu lui-même. Fuyant en proie à la terreur, Vooz tomba d'un pont de pierre et mourut.

Ingénierie hyperboréenne : une série de quatre parchemins décrivent les fondements et les commandes des machines situées en dessous de la pyramide. Bien que la plupart des éléments soient techniques et intraduisibles en anglais, quatre semaines d'études couplées à un test d'**Intuition** donnent à un chercheur la compétence Physique hyperboréenne à 25 %. S'il réussit, l'investigateur parvient également à mieux comprendre les systèmes de la pyramide, y compris l'origine de Wonder Creek utilisée comme circuit de refroidissement. Il est évident que si la ventilation, la lumière et le chauffage étaient remis en place dans le complexe, l'infestation de mycètes et de spores dans l'air pourrait être éliminée. Cette compétence peut être utilisée encore et encore jusqu'à ce que les systèmes soient à nouveau en état de fonctionner. Néanmoins, comme dit auparavant, des jets au dessus de 95 % entraînent une coupure permanente voire une fusion du réacteur.

La trace d'Abhoth : après de longues études de la gigantesque créature ainsi que des maigres archives trouvées dans le complexe Mi-Go, les érudits et les explorateurs ont découvert que le dieu Abhoth avait été amené en ce monde par les Fungi de Yuggoth eux-mêmes, entrant à travers un immense portail construit quelque part dans les profondeurs. Le dieu n'est que partiellement sur Terre, la très grande majorité de sa masse résidant encore dans son monde natal. La majorité de sa conscience existe elle-aussi dans cet autre endroit, et seule l'utilisation de la magie peut le tirer de son sommeil de ce côté-ci.

Quelle quantité d'Abhoth fait saillie dans ce monde ? Cela dépend de l'attraction de la lune. Bien qu'il manque encore des preuves à cette étude, il semblerait que les Mi-Go aient tenté de changer la position de la lune pour attirer d'avantage encore du dieu sur Terre.

La salle des portails

Deux portails de conception hyperboréenne se trouvent dans cette pièce. Celui sur la gauche était utilisé pour voyager entre la pyramide et les différents temples de la vallée. Pour ouvrir une porte, l'utilisateur doit prononcer le nom du dieu dont il veut visiter le temple. La plupart des bâtiments ont été engloutis par la terre – il est désormais impossible de les atteindre. Prononcer le nom de Yig emmène une personne jusque dans l'intérieur de la cabane de l'étang du serpent, située sur le site d'un ancien temple dédié au dieu. Le nom Yog-Sothoth transfère l'utilisateur jusque dans l'intérieur en ruines du temple situé sous Sentinel Hill – entraînant une rencontre immédiate avec le Fils de Yog-Sothoth.

L'autre portail emmène l'utilisateur jusqu'au Groenland, sur les lieux de l'ancienne Hyperborée. Hélas, l'autre partie de la porte intègre à jamais les voyageurs à un immense glacier, ce qui rend le système inutilisable.

Le laboratoire à mycètes

Tentant de marcher sur les pas des Mi-Go, les Hyperboréens ont commencé à expérimenter avec les champignons obtenus à partir des spores d'Abhoth. Il y a plus de mycètes ici que dans toute autre lieu à l'intérieur de la pyramide. Un journal de bord peut même y être trouvé ; une fois traduit, celui-ci parlera au lecteur des essais que les Hyperboréens ont effectués sur des drogues psychédéliques tirées des moisissures extraterrestres. L'ouvrage mentionne des tests sur un « volontaire » nommé Ralibar Vooz.

Le laboratoire à animaux

Sur le mur nord, trois cellules munies de barreaux contiennent les restes putréfiés de squelettes vaguement humains. Après examen, il semblerait qu'il s'agisse d'autre chose que d'êtres ordinaires. Il faudra un test réussi de **Mythe de Cthulhu** pour identifier les corps de ceux que les Hyperboréens appelaient « voormis occidentaux », aussi connus au vingtième siècle sous le nom de sasquatch. Un journal de bord se trouvant là décrit certaines des expériences qui furent menées sur ces êtres.

Le grand hall

C'était autrefois une salle de réception, aujourd'hui vide à l'exception du rejeton d'Abhoth qui y réside. La monstruosité bêlante et partiellement ailée se traîne douloureusement jusqu'à l'ouverture, rampant lentement en direction des investigateurs.

Les chambres

Haon-dor

Les murs, le plafond et le sol de cette chambre obscure sont couverts de bas-reliefs faits de crânes humains. La pièce est vide et déserte. Un grand panneau de forme ovale, forgé à partir d'un métal rouge et extrêmement froid au toucher, a été monté sur le mur du fond. Si on le frappe violemment, il s'ouvre brusquement, révélant un portail menant à la planète Saturne (tel que décrit dans la nouvelle de Clark Ashton Smith story, *La porte sur Saturne*). Passer à travers le portail est un voyage à sens unique. Les investigateurs ne pouvant revenir de Saturne, le gardien pourrait décréter que la porte ne fonctionne plus.

Ezdagor

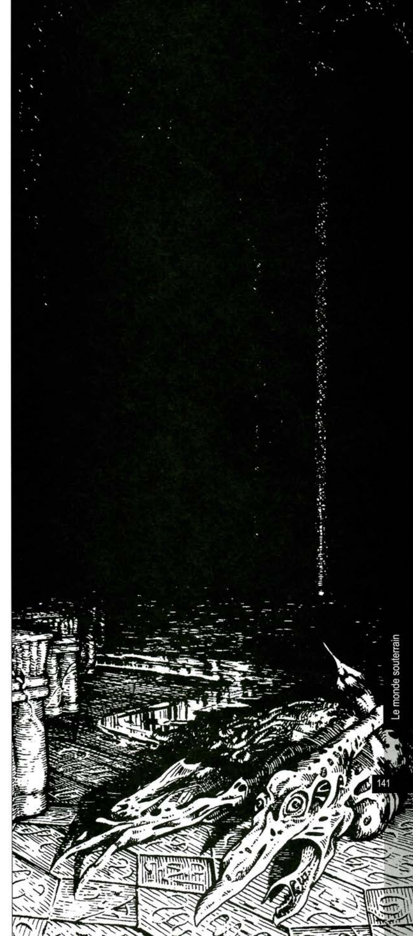
Ceci est la chambre d'Ezdagor, prêtre et sorcier régnant sur Kranoria au moment de sa chute. Son corps magiquement momifié est encore assis dans son fauteuil, devant son bureau, un parchemin entre les mains. Ledit parchemin, *Le dernier testament d'Ezdagor*, décrit la chute de Kranoria face à la puissance du dieu endormi, Abhoth. Réveillé par un prêtre insatisfait, le dieu attira tous les habitants vers un faux paradis dans lequel ceux-ci ont disparu. Seul Ezdagor, protégé magiquement, survécut. Son camarade sorcier, Haon-Dor, fuit ce monde à travers la « porte vers Saturne », amenée jusqu'ici depuis la citadelle d'Eibon dans l'ancienne Hyperborée. Ezdagor décida de ne pas le suivre et mourut ici.

Examinant les rayonnages de parchemins, les investigateurs découvrent un jeu de huit rouleaux contenant le texte original hyperboréen du *Livre d'Eibon*.

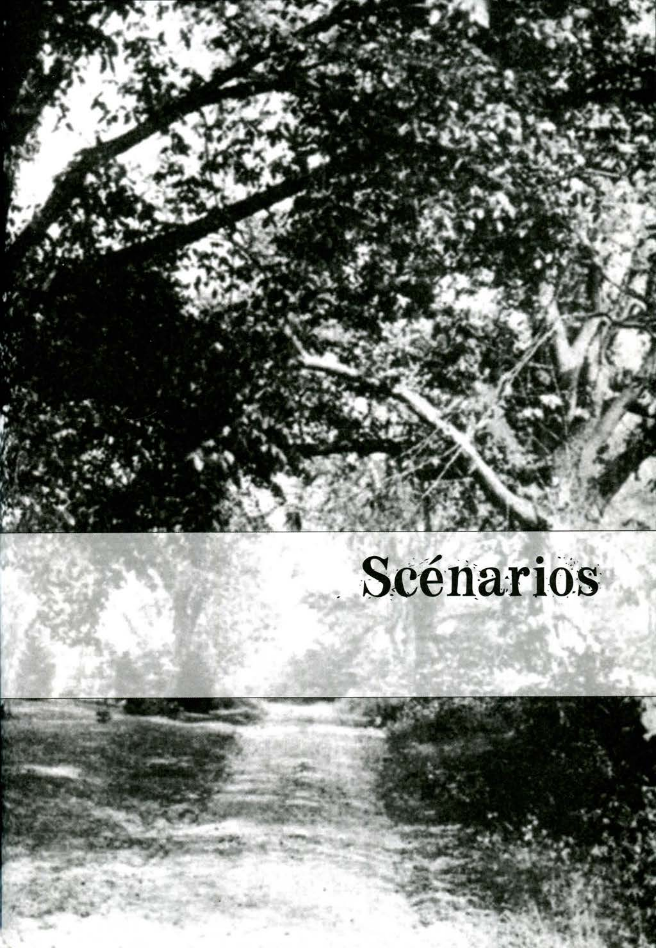
Le Livre d'Eibon
Le texte de ces parchemins est bien plus complet que n'importe laquelle des traductions pouvant être trouvées de nos jours.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 17
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Contacter une Larve Amorphe de Tsathoggua, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Divinité / Tsathoggua, Créer un Portail, Signe de Voor

L'apex de la pyramide

La plus haute chambre a été soigneusement placée près du centre du sommet de la pyramide. Des investigateurs entrant dans cette chambre perçoivent aussitôt un certain sentiment de sérénité. Aussi longtemps qu'un personnage reste ici, il n'a plus besoin de nourriture, de boisson, de chauffage ou de quoi que ce soit d'autre. Les blessures guérissent deux fois plus vite et les vieilles lames s'affutent d'elles-mêmes.







Scénarios

Retour à Dunwich

Où des investigateurs un peu trop curieux déterrent des horreurs qu'il aurait mieux valu laisser en paix, et ce-faisant découvrent les noirs secrets que cache le malaise d'un village répugnant.

En quelques mots...

Les investigateurs sont envoyés en mission par le docteur Armitage pour le compte de l'université Miskatonic dans la lointaine et décadente Dunwich.

Venus tenter de persuader un homme du coin, un certain Amos Whateley, d'abandonner ses poursuites contre Miskatonic, ils découvriront les réalités d'un village tenu à l'écart des progrès de la société moderne et où chaque maison semble cacher quelque secret hideux. Avec un peu de chance, peut-être parviendront-ils à alléger la malédiction qui plane sur cette vallée maudite ?

A l'affiche

Le docteur Armitage

Le célèbre investigateur qui vainquit l'Abomination de Dunwich est le principal allié des personnages dans toute cette aventure. C'est lui qui leur confie l'enquête et qui leur fournit régulièrement les noires informations que contient le journal de feu Wilbur Whateley.

Implication des investigateurs

Les personnages pourraient avoir fait la rencontre d'Armitage lors d'une précédente aventure ou tout simplement le connaître de par leur appartenance au corps enseignant de Miskatonic. Ils pourraient aussi avoir rencontré un de ses confrères, qu'il s'agisse du Dr Morgan, du professeur Wilmarth ou du professeur Rice. A moins qu'ils n'aient contacté le vieil homme au sujet d'un des livres sinistres de la collection restreinte de la bibliothèque et aient ensuite noué avec lui une liaison épistolaire fructueuse.

Aucune connaissance ou compétence spéciale n'est requise pour atteindre la conclusion positive de ce scénario, et il ne s'agit pas non plus d'une course contre la montre. Les événements se mettent en place en fonction du rythme des joueurs. Si les investigateurs ont besoin de temps pour mener leurs recherches, alors ce temps est disponible. Ils ne devraient cependant pas être encouragés à trop traîner – il y a un psychopathe qui erre dans les environs, un psychopathe avec une hache !

Enjeux et récompenses

- **Persuader Amos Whateley d'abandonner ses poursuites :** les livres qu'Amos souhaite reprendre à l'université contiennent un savoir terrible qui ne devrait pas être laissé entre de mauvaises mains.
- **Dénouer les fils des mystères de Dunwich** : bien des affaires mineures se trament dans le village (enfants battus, kidnappings, meurtres, rituels...) Aux investigateurs de choisir s'ils souhaitent aider leur prochain.
- **Empêcher le retour du Fils de Yog-Sothoth** : le véritable secret se cachant derrière toute cette affaire est qu'Armitage n'a pas réussi à détruire l'Abomination de Dunwich et que celle-ci attend sa résurrection depuis l'intérieur de Sentinel Hill. Les personnages auront l'occasion de retarder sa venue voire de la détruire définitivement.
- **Ralentir le réveil d'Abhoth** : les investigateurs pourront découvrir la présence du dieu dans les souterrains de la vallée et comprendre le sort terrible qui attend la population de Dunwich, mais ils auront la mince possibilité de retarder cette épouvantable échéance.

Ambiance

Cette histoire est moins un scénario qu'une introduction au cadre de jeu qu'est Dunwich. Envoyés pour enquêter sur un individu sinistre du nom d'Amos Whateley, les joueurs découvriront une région morne et décrépite où les étrangers et la civilisation en général ne sont pas les bienvenus.

Piochez tous les éléments d'ambiance nécessaires dans le guide que vous tenez entre les mains. Insistez sur la différence qui existe entre Arkham, Aylesbury et Dunwich la maudite. Montrez à vos joueurs le côté décadent, déserté du village, puis révélez la pourriture plus terrible encore des régions semi-sauvages qui l'entourent.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	††††
Type de personnages	Tous type
Époque	1920's

Informations

« Retour à Dunwich » nécessite que le gardien recherche certaines informations directement dans les sections « Le village de Dunwich » et « Le guide des environs de Dunwich ». Bien qu'initialement engagés pour dénouer les fils d'un unique mystère, les investigateurs se verront confrontés à tout un ensemble d'éléments, de pistes et de suspects. Certains éléments seront découverts par les actions des investigateurs, d'autres se verront introduits à la discrétion du gardien.

Informations du gardien

Le gardien devrait se familiariser avec les sources suivantes avant de tenter de mener cette aventure, prenant ainsi certaines décisions d'avance, concernant notamment quels personnages apparaîtront et influenceront le déroulement des événements et quels personnages n'apparaîtront pas. Toutes les histoires secrètes de Dunwich ne sauraient être développées en une fois.

Le gardien peut introduire des personnages non joueurs de façon fortuite au magasin d'Osborn (voir « Le village de Dunwich », p. 44) ou dans d'autres endroits. Ceux qu'il ne souhaite pas voir apparaître refuseront tout simplement d'ouvrir leur porte, ou auront quitté depuis peu la commune. Des investigateurs pourraient découvrir certaines choses par la rumeur ou au travers des secrets qu'ils apprendront de la bouche des personnages non joueurs. Consultez l'« Appendice 2 : Secrets, mystères, légendes & rumeurs » qui se trouve aux pages 166-167.

Le gardien contrôle aussi par d'autres biais le flot d'informations. Tout au long du déroulement du scénario, le Dr Armitage déchiffre d'autres portions du terrifiant journal intime de Wilbur Whateley. Les fragments que le docteur choisit ou parvient à traduire – et donc, les indices que les investigateurs reçoivent – restent au choix du gardien. Celui-ci pourra décider de donner aux joueurs des informations les aidant ou au contraire, les égarant et ce selon son bon vouloir. Les personnages pourraient aussi demander au Dr Armitage de chercher une référence spécifique ; dans ce cas, il existerait un pourcentage de chances égal au score d'**Intuition** du traducteur que le passage en question contienne les informations espérées.

De façon similaire, des informations pourraient être obtenues à partir de traductions d'anciens écrits hyperboréens trouvés dans et en dessous de Dunwich. Une fois encore, la décision concernant quels éléments spécifiques pourront être trouvés de cette manière restera généralement entre les mains du gardien.

De nombreuses aventures possibles attendent les investigateurs, en plus de celle pour laquelle ils ont été engagés. Faire l'expérience de toutes, ou ne serait-ce que d'une grande partie d'entre elles, demandera de nombreuses session de jeu.

Arkham

Tout commence normalement en 1928, entre 2 et 12 mois après septembre et les événements de *L'Abomination de Dunwich*. Cela permet au gardien de décider pendant quelle saison de l'année son scénario commence : pendant un été chaud et humide ; pendant un hiver froid où la neige recouvre tout ; ou quelque part entre les deux. La piste initiale vient du Dr Armitage. Le bibliothécaire dit aux investigateurs qu'un homme de Dunwich nommé Amos Whateley a réussi en justice à obtenir le retour de la bibliothèque de Wilbur Whateley, et que l'université a obtenu un mois pour rendre les livres en question. Armitage craint que Whateley ne compte poursuivre l'œuvre de ce dépravé de Wilbur, et veut que que les investigateurs tâchent d'en savoir plus sur lui. Il leur fournira un certain nombre de pistes tandis qu'ils mèneront leur propre enquête de terrain ; restant dans son bureau dans la bibliothèque, il traduira d'autres passages du journal de Wilbur, espérant ainsi aider ses amis dans leurs recherches.

Les théories d'Armitage au sujet de l'Abomination de Dunwich se révèleront correctes, mais d'une façon inattendue. Au cours de leurs investigations, les personnages auront l'occasion de découvrir que l'homme en question, Amos Whateley, n'a non seulement aucune aspiration concernant le Mythe de Cthulhu mais qu'il est de plus à peine capable de lire et d'écrire. L'espoir du plaignant est en fait des plus prosaïques puisqu'il cherche à localiser l'or fabuleux des Whateley. Amos cache également un noir secret, connu seulement d'une poignée de personnes. Quand le meurtre de sa femme depuis longtemps caché sera enfin exposé, il s'effondrera et sera emmené, laissant alors le sieur Whateley à nouveau en charge de la disposition de la bibliothèque de Wilbur, laquelle sera rapidement offerte une seconde fois à l'université Miskatonic.

Au moment où le secret d'Amos sera découvert, la véritable nature des manigances du Mythe devrait aussi faire son apparition. Curtis Whateley, rendu fou par ce qu'il a vu à travers le télescope sur Sentinel Hill, a déterré le corps du sorcier Whateley pour le cacher dans la vieille scierie. Ressuscité par un ancien artefact hyperboréen volé dans la maison du sieur Whateley, le corps se dressera bientôt et, escaladant Sentinel Hill, entonnera les mots qui ramèneront le Fils de Yog-Sothoth du lieu où il a été banni. Des secrets plus noirs et plus sinistres encore se tapissent sous la ville de Dunwich, attendant d'être explorés par les curieux et les fous.

L'aventure commence dans le bureau du Dr Armitage, au dernier étage de la bibliothèque de l'université Miskatonic. Si les personnages connaissent ou sont connus du docteur, celui-ci les contacte directement, les invitant à le rencontrer. Autrement, le gardien doit utiliser un intermédiaire pour effectuer le lien entre les deux groupes. Il est possible qu'un des investigateurs soit un ancien ou un actuel étudiant, un collègue ou un ami d'un des confidents d'Armitage – le Dr Morgan, le professeur Wilmarth ou le professeur Rice sont



Dr Henry Armitage

Bibliothécaire d'université

APP	13	Prestance	65 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	55

Compétences

Bibliothèque	95 %
Comptabilité	40 %
Culture artistique : littérature anglaise	75 %
Mythe de Cthulhu	18 %
Persuasion	74 %
Psychologie	48 %
Science formelles : cryptographie	75 %
Sciences humaines : histoire	65 %
Sciences occultes	29 %

Langues

Anglais	99 %
Français	80 %
Allemand	70 %
Grec	68 %
Latin	75 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Sortilèges

Bannir le fils de Yog-Sothoth, Poudre d'Ibn Ghazi

tous appropriés. Armitage a également des liens à l'intérieur de l'université, dans la loge franc-maçonne locale et dans la première église unitarienne d'Arkham.

L'université Miskatonic

Les bureaux du Dr Armitage se trouvent au deuxième étage de la bibliothèque Miskatonic, près de l'ascenseur situé sur le côté nord du bâtiment. Dès leur arrivée, les investigateurs se voient immédiatement introduits dans les quartiers du docteur par son secrétaire, un ancien étudiant aujourd'hui âgé de 25 ans et nommé Stewart J. Harrison. Une fois dans le bureau, Armitage leur dit de fermer la porte derrière eux.

Un bibliothécaire âgé

Si les investigateurs ont connu Armitage autrefois, ou s'ils ont pu observer des photographies récentes de lui, ils sont surpris de voir à quel point l'homme semble avoir vieilli ces derniers mois. Les événements ayant pris place à la bibliothèque et à Dunwich, suivis des longues et pénibles investigations menées par la police d'état et l'université, ont fini par prélever leur dû.

Le docteur est plutôt pâle, ses mains tremblent et une grande partie de l'éclat qui brillait autrefois dans ses yeux bleus a disparu. Il exerce actuellement selon un emploi du temps restreint. La plupart de ses affaires quotidiennes sont prises en charge par son assistant, le Dr Llanfer, dont le bureau est situé juste à côté.

Ce que révèle exactement Armitage aux investigateurs dépend du degré de familiarité qui les unit et de ce que ceux-ci savent du Mythe de Cthulhu. Si le vieil homme sent qu'il peut se fier à eux, il leur permet sans hésiter d'accéder à tous les livres et manuscrits décrits ci-dessous, y compris son rapport personnel sur les événements ayant pris place à Dunwich en septembre dernier. Seules certaines portions du journal de Whateley – ces parties qu'Armitage juste trop blasphématoires et horrifiantes – sont épargnées aux personnages. S'il est moins sûr des investigateurs, Armitage se montre plus prudent. Si les personnages montrent quelques connaissances du Mythe, le docteur est intrigué, mais se montre aussi circonspect. Lui et Wilmarth ont corrélé leurs expériences précédentes, et le bibliothécaire craint que des agents humains des Mi-Go puissent être envoyés contre lui. Dans ce cas, il fournit aux investigateurs une copie retouchée du rapport sur Dunwich (voir « Un rapport sur le phénomène Whateley et les événements ultérieurs ayant pris place dans la commune de Dunwich » pour plus de détails). Il leur remet également une copie du rapport du conseil de révision fédéral de 1917 sur les conditions régnant à Dunwich (*Papiers de Dunwich #3*) et un article de journal portant sur Wilbur Whateley (*Papiers de Dunwich #5*). Il est peu probable qu'il autorise un quelconque membre du groupe à se servir de tomes du Mythe à moins qu'un test de Persuasion ne soit effectué. Plus tard dans l'aventure, si Armitage a fini par faire confiance aux investigateurs, il pourra leur autoriser l'accès à certains volumes dont l'accès est restreint.

En plus des documents, Armitage remet aux investigateurs une liste de contacts possibles à Dunwich et dans la ville voisine d'Aylesbury (*Papiers de Dunwich #1 et #2, ci-contre*). Il leur fournit également une lettre d'introduction signée pouvant servir auprès d'individus tels que le sieur Sawyer Whateley. Armitage les avertit enfin que s'ils devaient contacter la police d'état, ils feraient bien de ne pas utiliser son nom. Les policiers, encore sous le choc de la disparition de cinq de leurs camarades, sont moins que satisfaits par les explications du bibliothécaire sur les événements ayant pris place lors de ces deux jours terribles.

Les recherches du Dr Armitage

Les documents suivants font partie des résultats obtenus lors des recherches intensives du Dr Armitage au cœur du mystère de Dunwich. Ce qu'il montre aux investigateurs dépend de la confiance que le bibliothécaire leur accorde et du degré de vérité que ses interlocuteurs semblent capables d'endurer :

« Un rapport sur le phénomène Whateley et les événements ultérieurs ayant pris place dans la commune de Dunwich »
Il existe deux versions distinctes de ce rapport. La première est complète et détaillée et a été rédigé pour les archives personnelles d'Armitage et n'est sensée être lue que par le bibliothécaire et par une poignée d'hommes de confiance. La seconde version a été rédigée à la demande de l'université pour expliquer le cambriolage et la mort mystérieuse ayant eu lieu dans un de ses bâtiments, ainsi que les actions d'Armitage, Rice et Morgan durant leur séjour ultérieur à Dunwich. Dans les deux cas, le rapport fait référence aux événements dépeints par l'histoire de Lovecraft « L'Abomination de Dunwich ». La version secrète décrit les choses dont Armitage a fait l'expérience de la même façon que ce qui est décrit dans la nouvelle.

La version officielle est vague et bavarde, expliquant la disparition du corps de Wilbur Whateley par un « étrange phénomène » similaire à plusieurs cas documentés de combustion humaine spontanée (quiconque réussit un test de **Sciences occultes** ou de **Connaissance -20%** reconnaît néanmoins des différences substantielles entre la lente désintégration de Wilbur Whateley et les quelques autres cas rapportés).

Armitage tente ensuite d'expliquer les événements ultérieurs de Dunwich comme relevant d'une « hystérie collective », due en partie au style de vie insalubre et aux habitudes consanguines de la communauté. Si une autre personne que le très respecté Dr Armitage avait écrit ce papier, celui-ci aurait probablement été remis en question. Pour le moment, l'université a décidé d'accepter les explications du bibliothécaire, mais ça n'a pas été sans conséquences pour la réputation et la crédibilité du docteur.

Les secrets de la bibliothèque Miskatonic

En plus des références listées ci-dessous, la bibliothèque contient également des sources additionnelles d'informations encore à découvrir par Armitage.

Si un investigateur effectue un test de **Bibliothèque** en fouillant dans la section Anthropologie, il trouve un petit livre intitulé *Tribus indiennes de l'ancienne Massachusetts*, écrit par le Dr Sherwood Babbott et imprimé en 1916 par la presse de l'université Miskatonic (*Papiers de Dunwich #4*).

Si un investigateur effectue un test de **Bibliothèque** en fouillant dans la section Géologie, il découvre le rapport publié d'une étude géologique portant sur la région de Dunwich et financée en 1919 par l'université Miskatonic. Le document a été rédigé par le professeur Thomas Edward Parkins, membre du corps enseignant de l'école.

Le rapport est très technique, et ne sera compréhensible que pour un lecteur réussissant un test de **Sciences de la terre : géologie**. S'ils devaient échouer, les investigateurs pourraient souhaiter interroger le professeur Parkins lui-même. Ils trouveraient un homme amical et serviable mais manquant de connaissances portant sur le Mythe. Celui-ci pourrait confirmer les histoires disant que Dunwich est « ... un endroit délabré, peuplé de gens terribles, incroyablement paresseux. Ma femme n'y a pas passé un très bon moment. L'endroit est totalement dénué de joie ». A part clarifier le contenu du rapport sur l'étude géologique, il ne pourrait en revanche rien leur révéler d'intéressant.

L'équipe a d'abord enquêté sur les étranges bruits tonitruants qui résonnent régulièrement en dessous des collines. La plupart des informations seront sans utilité, mais une section, se basant sur certains tests, a émis la théorie qu'un très grand système de cavernes pouvait exister dans les profondeurs de la communauté et s'étirer dans toutes les directions.

Un petit livre déjà vu

Une fois que les investigateurs auront découvert et identifié un des artefacts hyperboréens éparpillés autour de Dunwich, ils auront une chance de se rappeler l'existence de ce livre. Celui-ci fut publié via une auto-édition fauchée et seules 1100 copies furent imprimées. Tout investigateur réussissant un test de **Sciences occultes** ou de **Mythe de Cthulhu** se souviendra l'avoir aperçu ; s'il réussit un test d'**Intuition**, il en aura d'ailleurs justement acheté une copie. Il en existe autrement un exemplaire dans la section Sciences occultes de la bibliothèque Miskatonic, et d'autres peuvent être commandés à l'éditeur à Boston.

Si les investigateurs ne parviennent pas à se souvenir du livre, le Dr Armitage le ramène éventuellement à leurs mémoires :

Les Annales krannoriennes : farce ou vérité ?
par Garson Casterwell

Trop érudit pour le public et trop vulgaire pour les érudits, ce livre n'a guère reçu d'at-

Contacts à Aylesbury
Les Transcriptions d'Aylesbury - rédacteur en chef Carver Daniels, référence
Poste de la police d'état - demandez le capitaine Miller
L'avocat de Whateley - Peter Markovitch

Papiers de Dunwich #1

Contacts à Dunwich
Le sieur Whateley - chef du village
Joe Osborn - propriétaire du magasin général

Les personnes suivantes ont été témoins des événements m'ayant impliqué ainsi que le Dr Morgan et le professeur Rice :

Wesley Corey (508)	George Corey (510)
Will Hutchins (434)	Curtis Whateley (502)
Henry Wheeler (513)	Sam Hutchins (433)
Earl Sawyer (504)	Fred Farr (303)

Lieux présentant un quelconque intérêt :
Les ruines des Frye (505)
Cold Spring Glen (Région 5)
Les ruines des Bishop (506)
Les ruines des Whateley (503)
Sentinel Hill (Région 5)

Papiers de Dunwich #2

Rapport du conseil de révision fédéral (1917)
... Les nombreux cas de reproductions intra-familiales peuvent être considérées comme responsables du déclin général de la santé et des forces de la population. Le taux d'illettrisme est particulièrement élevé. Une impression de décrépitude semble planer au dessus de la communauté. Compte tenu des circonstances, il est impossible d'établir l'origine de plusieurs individus avec une quelconque précision. L'inceste est fréquemment pratiqué.
... Dans plusieurs cas, il a été découvert que l'individu en question était mort depuis plusieurs années, mais aucun document officiel ne semble exister concernant ces décès.
... Dans un cas précis, celui du jeune garçon nommé Wilbur Whateley, ce motif presque constant de dégénérescence s'est révélé extrêmement marqué. Un rapide examen de l'individu fut effectué par notre médecin, le major Crombley, examen qui laissa le docteur stupéfait par ce qu'il avait découvert. Apparemment, les organes internes de l'enfant Whateley était si terriblement déplacés que le major Crombley avait eu toutes les difficultés possibles à trouver ne serait-ce qu'un battement de cœur. Quand il fut finalement localisé, le pouls était si rapide et erratique que le docteur a par la suite exprimé des doutes quand à la survie de l'enfant jusqu'à l'âge adulte. L'examen fut interrompu par le grand-père du garçon, un homme rustique et âgé qui, aidé de la mère albinos de Wilbur, nous chassa de la propriété.
En conclusion, l'opinion de ce conseil est que le sieur Sawyer Whateley ou le reste du conseil communal local n'ont effectué aucune tentative pour se soustraire à leurs obligations concernant le service national. En fait, ils pourraient même être presque accusés de fournir des volontaires d'un état physique douteux. Après avoir personnellement assisté aux conditions régnant dans la commune, je recommande que le conseil local soit libéré des obligations du quota ordinaire et qu'il lui soit conseillé de procéder au plus vite à toutes les mesures sanitaires possibles, compte tenu des circonstances qui prévalent à Dunwich.

Papiers de Dunwich #3

Les tribus indiennes de l'ancienne Massachusetts, extrait

... Parmi certaines des légendes les plus persistantes racontées par les tribus natives du centre nord du Massachusetts se trouve l'histoire de la tribu perdue que l'on nomme Chettawat ou Quetowat. Cette tribu était sensée avoir vécu ici bien avant la venue des indiens actuels. Selon la légende, elle était dirigée par un groupe de prêtres vêtus de robes noires et qui étaient originaires d'étranges hommes venus de par-delà la grande mer. Ces individus avaient été menés jusqu'ici grâce à des rêves, et ils disaient que l'endroit était le paradis qui leur avait été promis par leur dieu.
La tribu commença à adorer ce dieu qui était sensé vivre en dessous des collines, et les descendants des hommes en robe noire devinrent leurs dirigeants. La légende raconte que quand le premier homme blanc vint ensuite sur ces rivages, la tribu fut terrorisée. Ses membres adressèrent leurs prières à leur dieu, et celui-ci répondit à leur appel, ouvrant une porte au sommet d'une des collines et révélant un paradis doré où son peuple serait à l'abri des étrangers nouvellement arrivés. Tous ceux de la tribu entrèrent, les portes se refermèrent derrière eux et on ne les revit jamais plus. La légende raconte qu'ils vivent encore dans une grande cité souterraine, construite pour eux par le dieu qui vit sous les collines.

Papiers de Dunwich #4

tentions de quiconque. Il traite d'un ancien parchemin découvert par l'auteur dans l'arrière-salle d'un musée bostonien, un rouleau marqué d'étranges hiéroglyphes que Casterwell tenta de traduire. L'objet en lui-même était sensé avoir été tiré des étendues sauvages du Massachusetts au début du dix-huitième siècle et le musée l'avait doté d'une étiquette indiquant qu'il avait été trouvé par un certain Nat Hutchins. Selon la note, Hutchins avait déclaré savoir où d'autres parchemins étaient cachés et avait juré de revenir avec d'avantage d'artefacts, mais après être retourné au Massachusetts occidental, il avait disparu et n'avait plus jamais été revu.

La traduction mentionne un peuple venu depuis un pays de l'autre côté de la mer jusqu'à une terre nouvelle, y établissant la colonie de Kranoria où il espérait être protégé de la persécution religieuse. L'auteur imagine que le peuple en question venait de la légendaire terre d'Hyperborée, une position pseudo-scientifique qui ne lui apporta que peu de crédits.

Garson Casterwell, érudit et auteur

Casterwell est un diplômé d'Harvard âgé de 28 ans et auteur de trois livres. Ses deux premiers ouvrages étaient très conservateurs, des papiers érudits traitant de l'histoire classique. Son dernier livre, les *Annales krannoriennes*, tenta de prouver la vérité historique de l'Hyperborée, mais se révéla moins que fructueux. L'homme vit actuellement à Boston où il enseigne le latin et le grec dans une école privée.

Contacté, Garson montre un grand intérêt vis-à-vis des découvertes des investigateurs et leur demande quand il peut les rencontrer, se montrant d'autant plus impatient si ses interlocuteurs ont des reliques à lui montrer. Prouver l'existence passée d'Hyperborée est sa grande passion, et il ne faudrait guère le pousser pour qu'il rejoigne le groupe dans ses recherches. Il pourrait par la suite enseigner à un investigateur comment lire l'hyperboréen. Si jamais il devait devenir fou, il commencerait à se montrer très possessif vis-à-vis des découvertes touchant à son sujet de prédilection.

(extrait d'un article datant de 1917)

L'annonceur d'Arkham

... Notre guide, Earl Sawyer, nous indiquait le chemin tandis que notre voiture rebondissait le long de la « route » à deux voies, laquelle s'allongeait au bord d'une sombre vallée recouverte d'arbres et que l'on appelait Cold Spring Glen. Une fois le ravin dépassé, la route tourna vers la droite et nous eûmes soudain l'impression d'avoir été avalés par les étranges collines arrondies qui surgissaient tout autour de nous.

La maison des Whateley elle-même était un édifice immense et pourrissant, vieux de plus de deux siècles et construit à même le versant de la colline. Nous attendîmes tandis que Mr Sawyer frappait à la porte et appelait. Après un moment la porte s'ouvrit et nous nous retrouvâmes face à face avec le vieux Noah Whateley, un homme que les gens du coin qualifiaient de sorcier.
Et il ressemblait bien à un sorcier, avec sa barbe blanche longue et revêche, portant dans sa main noueuse un bâton de bois couvert de signes et de chiffres étranges. Au début nous nous vîmes refuser une interview avec le petit-fils de cet homme, mais très vite...
...en dépit de la croissante stupéfiante de Wilbur (bien qu'il y ait des raisons de croire que le garçon soit plus âgé que ce qu'il prétend), celui-ci montrait des signes d'une intelligence des plus marquées, bien que son visage eût pu être décrit comme moins que prometteur.

Papiers de Dunwich #5

Aylesbury

En 1802, Elihu Beckford d'Arkham bâtit la ville d'Aylesbury sur le site de l'ancien village de Broton. Homme d'affaires, soutenu par de nombreux investisseurs, il transforma la bourgade en une cité modèle en plein essor.

Employant seulement des femmes jeunes et célibataires, les usines d'Aylesbury fournissaient à leurs ouvrières nourriture, vêtements, logis et instruction religieuse, tout cela en plus d'un salaire régulier. Les employées étaient sensées travailler quelques années avant de se marier et de s'installer sur place pour y élever leur famille. Cette vision utopique d'une ville ouvrière résultait d'un séjour de Beckworth en Angleterre et de sa découverte des conditions de vie épouvantables que les ouvriers devaient endurer dans les usines. L'homme fit plus tard construire l'autoroute d'Aylesbury permettant de se rendre de sa ville à sa maison à Arkham. Après la mort de Beckworth, les usines de la ville finirent par tomber dans d'autres mains. Peu à peu, le paiement à la pièce remplaça l'ancien système paternaliste et dans les années 1840, des vagues d'immigrants irlandais et canadiens-français échouèrent à Aylesbury, attirées par les offres d'emplois nombreuses et les payes garanties. A la fin du dix-neuvième siècle, quand la majorité de l'industrie textile se

Unaussprechlichen Kulten, extrait

... bien que tous les druides ne soient pas tombés sous la lame des Romains. Parmi les histoires anciennes et maintes fois racontées se trouve celle des onze hommes en robes noires qui mirent les voiles depuis les rives occidentales d'Hibernia à la recherche d'un lieu qui leur fut révélé dans leurs rêves. Ils traversèrent le grand océan encore inconnu des hommes et après de longs jours découvrirent les rives d'une contrée sauvage. Puis, naviguant vers le Nord par delà un long crochet de terre, ils trouvèrent la rivière scintillante dont leurs rêves parlaient. Ils la remontèrent jusqu'à l'endroit où la terre s'assombrissait sous le couvert d'arbres anciens et de larges collines. Là, ils découvrirent ce qu'ils étaient venus chercher, le paradis de leurs songes, loin de leurs persécuteurs romains. Ils amenèrent aux hommes qui peuplaient cette terre leur sagesse et leur connaissance, et ils leur apprirent quels dieux devaient être vénérés.

Papiers de Dunwich #7

déplaça dans les états du Sud, les usines commencèrent à réduire les temps de travail, à licencier des ouvriers et à fermer leurs portes. Dans les années 1920, les conditions régnant à Aylesbury s'approchent pour certains de celles qu'Elihu Beckford avait autrefois jugées si « épouvantables ».

Vous trouverez ci-dessous de brèves descriptions de certains lieux importants d'Aylesbury :

Les transcriptions d'Aylesbury

Les locaux du journal sont ouverts au public durant les heures de travail, cinq jours par semaine. Un républicain de 54 ans nommé Carver Daniels sert de propriétaire et de rédacteur en chef. Avec des tests fructueux de Bibliothèque, plusieurs articles peuvent être trouvés ici, leur nature dépendant de ce que les investigateurs sont venus chercher (*Papiers de Dunwich #9, #10 et #11*).

Note au gardien concernant le #10 : interrogé au sujet du témoin anonyme, Daniels refuse de divulguer son identité (le capitaine Harris Johnson, 915). Si un pot-de-vin lui est proposé, il se déclare insulté et demande aux investigateurs de partir.

Le bureau du médecin légiste

Le médecin légiste du comté se trouve à l'hôpital général de la ville d'Aylesbury. Le médecin légiste lui-même, le Dr Allenby Chestwood, est en arrêt maladie pour une durée indéterminée et sa position est occupée par son assistant, le Dr Mercer Houghton. Houghton a mené l'autopsie des restes des policiers. En plus de ses devoirs auprès du comté, il possède également un cabinet privé. Les investigateurs pourraient souhaiter examiner le rapport du médecin légiste. Si un docteur en médecine est présent parmi eux, Houghton les autorise à consulter les documents. Sans cela, il leur faut réussir un test de Persuasion, Négociation ou Baratin pour le convaincre de les laisser lire.

Le Dr Houghton est un homme plutôt agréable qui, après que les personnages aient lu les dossiers, se montre tout à fait disposé à discuter de l'affaire pendant quelques instants. Il affiche quelques doutes concernant la véritable cause de la mort des policiers et pourrait mentionner les brûlures de forme circulaire qui furent trouvées sur les restes des victimes. Il n'a pas la moindre idée de ce qui pourrait les avoir causées. Il révèle également ne pas avoir pu certifier la présence d'un des hommes, un

Garson Casterwell

Auteur, 28 ans

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	62

Compétences

Athlétisme	50 %
Bibliothèque	85 %
Conduite	60 %
Équitation	35 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Persuasion	55 %
Photographie	55 %
Sciences de la terre : géologie	25 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	65 %
- Archéologie	65 %
- Histoire	80 %
Sciences occultes	10 %

Langues

Anglais	99 %
Français	80 %
Allemand	60 %
Grec	85 %
Hyperboréen	55 %
Latin	95 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

De Vermiis Mysteriis, extrait

Les prêtres et les sorciers d'Hyperborée, persécutés par les factions dirigeantes de la déesse-élan, cherchèrent à s'échapper de leur pays. Des rêves parvinrent à certains d'entre eux, leur promettant le refuge et la paix dans un pays situé dans l'Ouest lointain, à l'intérieur d'un grand crochet de terre s'avançant sur la mer. A travers une série de portails mystiques, les Hyperboréens trouvèrent le chemin menant à cet endroit et y construisirent une grande colonie qu'ils baptisèrent Krannoria et où ils pourraient mener leurs rites de la façon dont ils l'entendraient. Pendant de nombreux siècles, Krannoria se dressa, lieu de beauté et de grâce, mais les astres changèrent et la colonie succomba à un terrible destin. Il est dit ainsi qu'en une nuit la population entière disparut.

Papiers de Dunwich #8

Extraits du journal de Wilbur Whateley

31 oct. 1926

L'indiscrète est partie. Je l'ai emmenée jusqu'au sommet de la colline la nuit dernière et j'ai chanté jusqu'à ce qu'Ils viennent. D'autres que j'avais jamais vus avant sont venus avec Eux mais je m'étais préparé. Lavinia a résisté comme elle a pu mais elle faisait pas le poids contre nous tous. Elle est partie de façon misérable mais au moins, tout est fini. Je me suis débarrassé des restes de la façon habituelle.

2 novembre 1925

Le sieur et le cousin Tristram sont venus me voir aujourd'hui. Ils ont posé des questions à propos du gamin Streeter et je leur ai dit que je savais rien. Si seulement ils pouvaient imaginer ce qu'ils sont devenus, je suis sûr que leurs pauvres esprits seraient réduits à néant. Le cousin Tristram a bien évidemment regardé dans le vieux fourneau mais il a rien trouvé. Ils sont partis peu après.

3 juin 1925

J'ai trouvé un chemin menant dans les profondeurs aujourd'hui et j'ai vu Celui-là qui réside dans les collines. Vaste Il est, mais encore endormi. Je me suis vu promettre qu'Il se réveillerait quand le temps viendrait. J'ai construit une porte que je pourrai utiliser pour L'atteindre plus facilement à l'avenir.

18 février 1924

Un accident hier avec grand-père et moi tandis qu'on fabriquait l'or. Heureusement aucun de nous a été blessé. Je serai heureux quand le Changement viendra et que j'aurai plus besoin de faire des choses comme ça. De nombreuses personnes du village sont encore à la recherche de l'or, mais s'ils savaient la vérité sur le futur, l'or ressemblerait plus qu'à de la poussière à leurs yeux.

certain Roger Axwater, parmi les corps. Les quatre autres furent positivement identifiés à l'aide de leurs dossiers dentaires et de leurs empreintes. Cela ne l'empêche pas de penser que les cinq policiers ont bel et bien été tués. « Si vous aviez vu les restes, vous pourriez comprendre... » ajoute-t-il en secouant la tête. Si, après avoir lu les dossiers, les investigateurs insistent, le médecin leur montre plusieurs photos des corps, provoquant ainsi une perte de SAN de 1/1D3.

Par un étrange hasard, Houghton se trouve avoir été le médecin ayant assisté à la mort de Noah (le sorcier) Whateley en 1924.

Autres archives de l'hôpital

Les investigateurs pourraient souhaiter enquêter sur le cas de la fille kidnappée. Son dossier se trouve dans les archives, et un docteur en médecine diplômé pourrait en obtenir l'accès. Autrement, il faudra réussir un test de Négociation, de Persuasion ou de Baratin pour pouvoir mettre la main dessus.
Le document montre que la fille était forte et en bonne santé quand elle fut retrouvée et qu'elle ne semblait pas avoir terriblement souffert du froid ou de la faim. Elle se montra, néanmoins, détachée et incapable de parler. Le docteur spécula qu'il s'agissait là du résultat du choc du kidnapping présumé et qu'elle souffrait probablement d'une sorte d'attaque naturelle qui l'avait poussée à errer dans la nature pendant plusieurs jours.

Poste de la police d'état d'Aylesbury

C'est le poste de police qui envoya les cinq hommes qui disparurent à Dunwich. Aujourd'hui encore, une atmosphère lugubre de dépression semble s'attarder dans le service. Perdre cinq officiers d'un seul coup, dans cet endroit et à cette époque, relève d'une tragédie encore jamais vue auparavant. Si les investigateurs laissent filtrer leurs liens avec l'université, ils connaîtront quelques difficultés ici. Aucun des policiers qu'ils aborderont n'acceptera d'être interrogé (« Désolé, trop de travail ») et obtenir l'accès à certains dossier demandera des tests de Négociation, de Baratin ou de Droit. L'aventure progressant, l'attitude des policiers pourrait tourner en la faveur des investigateurs – surtout s'ils parviennent à trouver et ramener le policier survivant, Roger Axwater.

Si les personnages gagnent la confiance de la police, les officiers se montreront plus coopératifs. Toute personne ayant découvert et/ou aidé à déplacer les restes racontera généralement la même histoire que celle trouvée dans les papiers officiels, mais il est évidement que la plupart n'acceptent pas la théorie de l'éclair. La petite quantité de restes humains soulève de nombreuses questions. Les hommes ont vu les étranges brûlures en forme de suçons couvrant ce qui restait de leurs anciens camarades.

Si les investigateurs parviennent d'une façon ou d'une autre à l'obtenir, un dossier sur



Noah Whateley, serviteur dans la mort

Tiré des *Transcriptions d'Aylesbury*, déc. 1924

Un homme soupçonné de meurtre et condamné !

Un long et perturbant procès pour meurtre s'est achevé aujourd'hui quand le juge Orrin Crockett a condamné Matthew Potter à la prison à perpétuité pour le meurtre de sang froid d'Abner Brown, tous deux résidant dans la municipalité de Dunwich. Potter est resté silencieux pendant la lecture de la sentence, mais les membres de sa famille se sont mis à insulter à et à railler l'honorable juge Crockett, interrompant la procédure. Temple Potter, le fils du condamné, a dû être sorti du tribunal par la force avant que la lecture de la sentence puisse être achevée.
On se souviendra que Matthew Potter avait été accusé d'avoir assassiné Brown alors que ce dernier marchait sur la route passant devant sa demeure de Dunwich, le 14 mars dernier. Potter s'était apparemment caché derrière des arbres tandis qu'il attendait sa victime. Au moment où Brown passait devant lui, il lui avait sauté dessus par derrière, le frappant à plusieurs reprises avec un cailloux. Le corps de la victime avait été retrouvé le matin suivant, allongé sur la route, à l'endroit même où celle-ci avait été tué.
L'ironie de l'histoire est qu'il semblerait que Brown ait été victime d'une erreur sur la personne. Un témoignage de plusieurs témoins semblerait établir qu'il existait au moment du drame une querelle opposant depuis longtemps Potter à un certain Noah Whateley, appartenant également à la municipalité de Dunwich et décédé depuis. La plupart des gens pensent que Whateley était la personne que Potter pensait attaquer ce jour là. Selon un témoin, Matthew, essayant auparavant de s'introduire dans la propriété de son rival, s'était vu tirer dessus. D'autres témoins interrogés par votre reporter ont déclaré que Potter était à la recherche d'un trésor que le même Noah Whateley étaient sensé garder. L'accusé a nié toutes ces allégations. La famille du défunt s'est refusée à tout commentaire.

Papiers de Dunwich #9

Tiré des *Transcriptions d'Aylesbury*, 7 février 1928

Un homme de Dunwich arrêté après un affrontement avec la police

La police a mis hier en garde à vue Mr. Temple Potter après un bref affrontement dans la demeure du suspect dans la municipalité de Dunwich. Potter était recherché en raison de ses liens présumés avec le kidnapping supposé de Lindy Perkins, une fillette de douze ans vivant près de la ferme des Potter. Des témoins nous ont raconté que le suspect, armé d'un fusil de chasse, avait tenu à l'écart quatre policiers d'état pendant près d'une heure avant d'être finalement persuadé de se rendre. Les deux cousins de Potter se trouvaient également dans la maison à ce moment-là, mais n'ont apparemment pas pris part à l'affrontement. Après interrogatoire, les deux hommes ont été relâchés et Temple Potter a été placé en garde à vue.
La fillette Perkins, vous vous en souvenez peut-être, avait disparu six jours auparavant tandis qu'elle se rendait en ville pour y effectuer des courses. Il se trouve que les fermes des Perkins et des Potter sont toutes deux situées au sud-est du village de Dunwich, dans les environs d'Indian Hill. Des recherches massives furent organisées, en vain. Il y a deux jours, la jeune fille avait été retrouvée, errant dans un champ mais apparemment en relativement bonne santé. Interrogée néanmoins, elle n'avait pas répondu et avait semblé incapable de parler. Elle a depuis quitté l'hôpital et a pu revenir chez elle mais n'a jusqu'à présent pas prononcé un mot.
La police pense que Potter a détenu l'enfant captive chez lui jusqu'à ce qu'il la relâche, le jour du 24 ; il semblerait en effet qu'elle ait été libérée quelques heures seulement avant d'être découverte dans le champ. Un témoin dit avoir vu la fille dans la maison de Potter durant la période de sa disparition mais son identité est gardée secrète.

Papiers de Dunwich #9

Temple Potter montre une longue série d'arrestations pour trouble de l'ordre public, vandalisme, vol qualifié, etc. Jusqu'à présent, l'homme n'a pas passé beaucoup de temps dans les geôles du comté, même si sa dernière arrestation était liée au kidnapping supposé de Lindy Perkins, une écolière du coin. Temple fut tout de même relâché quand il fut établi qu'il n'existait aucune preuve contre lui. Si on leur demande, aucun des policiers n'a quoi que ce soit de doux à dire au sujet de cet individu, et la plupart le croient responsable de l'enlèvement de la fillette.

Si les investigateurs posent des questions au sujet des alambics à Dunwich, les policiers ne peuvent s'empêcher de sourire. Ils savent qu'il y en a beaucoup en service, mais il est impossible d'arrêter les « contrebandiers » et, pour être honnête, la police pense que c'est là d'avantage un travail pour les fédéraux. Peu après, en dehors du poste, un des officiers s'approche des investigateurs et leur glisse que s'ils veulent de l'alcool frelaté, ils devraient rendre visite à Jebel Wilson (518). La police n'a aucune information spécifique au sujet de Amos ou de tout autre Whateley.

Autres investigations

A partir de là, toutes les routes mènent à Dunwich. Les investigateurs pourraient commencer cette phase d'enquête en rendant visite aux personnes et aux endroits appartenant à la liste fournie par Armitage. Au moment où ils en auront fini avec elle, ils devraient avoir découvert un certain nombre d'indices portant sur le mystère central des Whateley et sur le possible retour du Fils de Yog-Sothoth.

Il est probable que les investigateurs se soient alors impliqués dans une ou deux affaires secondaires. Peut-être ont-ils tenté de capturer et de ramener à la civilisation l'officier de police se cachant dans Cold Spring Glen. Ils devraient s'être fourrés dans une poignée de vilaines (ou peut-être amusantes) affaires, ou avoir accidentellement commis quelques fauxpas ruraux dont ils se seraient échappés de justesse. Le gardien devrait à ce moment-là avoir fait bon – bien que prudent – usage de la liste d'indices et de rumeurs.

Au fil de l'aventure, Armitage continuera de fournir aux investigateurs de nouveaux éléments tirés de ses traductions du journal de Wilbur. Quelques-unes sont fournies comme aides de jeu, mais le gardien devrait se sentir libre d'inventer les siennes, particulièrement si ses personnages-joueurs déjoués ont besoin d'une information spécifique pour se remettre sur les rails.

Presque tout ce qui a trait à Dunwich, son histoire, sa préhistoire, ses souterrains ou au Mythe de Cthulhu peut se trouver dans les pages du journal de Wilbur. Il y a certainement plus dans ce carnet que ce que les aides de jeu prétendent couvrir.

Le Dr Armitage ne se rendra néanmoins sous aucunes circonstances à Dunwich. Il rejettera poliment mais avec insistance toute offre des investigateurs de les accompagner dans les environs de la municipalité. Son cœur est

affaibli, et il sait qu'il ne survivrait pas à un autre choc comme celui qu'il a subi lors de sa dernière visite.

Le paroxysme de l'affaire et ses suites

Alors que les événements s'enchaînent, Armitage devrait commencer à croire de plus en plus les investigateurs, finissant par leur confier ses peurs les plus profondes et un terrible secret : il confesse alors que le sortilège qu'il a utilisé contre le Fils de Yog-Sothoth n'a pas détruit le monstre, mais l'a seulement banni – le docteur ne sait où. Il craignait en fait au départ qu'Amos Whateley n'ait l'intention d'utiliser les livres pour ramener la créature. Alors que la trame se déroule, il découvre que ses peurs étaient bien justifiées, mais ses théories infondées.

Les investigateurs devraient finir par découvrir la véritable menace planant sur Dunwich, la résurrection à venir du sorcier Whateley et le lancement du sortilège qui ramènera le Fils de Yog-Sothoth à la vie. Cet événement ne pourra advenir qu'une nuit « où les astres sont propices », un moment de conjonctions astrales, de phases et de positions presque impossible à calculer. Seuls les adorateurs les plus sensibles (appelés « Croyants ») sentiront la venue du moment adéquat. La possibilité qu'ils contactent les investigateurs et le moment où ils le feront dépendront des relations que ces derniers auront établies avec eux. La véritable date de l'événement dépendra, elle, du gardien. Si le Fils de Yog-Sothoth

Rapport du médecin-légiste sur les cinq officiers de police

Les corps des officiers paraissent en général avoir été physiquement séparés, les plus grands fragments pesant moins d'un kilogramme. Alors que la masse combinée des cinq hommes devrait atteindre les quatre-cents kilogrammes, le poids total des tissus et des os ramenés du ravin atteint à peine plus de quatre-vingt dix kilogrammes, indiquant ainsi une perte de pratiquement trois-cent dix kilos. Les tissus ont été visiblement purgés de leur sang sous l'effet de pluies particulièrement violentes, expliquant ainsi une partie de la perte de poids de l'ensemble. La plupart des fragments montrent des marques de brûlures qui ne peuvent avoir été causées que par un éclair de proportions inhabituelles. Seule une telle force pourrait ainsi démembrer et faire presque fondre cinq êtres humains.
Les fragments dentaires et les quelques fractions d'empreintes digitales ayant survécu identifient positivement quatre des policiers. Le cinquième, Axwater, n'a pu être résolument reconnu, mais compte tenu des circonstances il paraît fortement improbable qu'il ait survécu. Dans certains cas, seule une dent ou un fragment d'empreinte digitale ont été utilisés pour identifier un des individus, et il n'est guère surprenant que nous n'ayons trouvé pour une des victimes aucune partie reconnaissable. Le bureau du médecin-légiste est convaincu que ce sont bien les restes des cinq hommes qui ont été découverts.

Papiers de Dunwich #12

Tiré des Transcriptions d'Aylesbury, 15, 17 & 21 sept. 1928

Cinq officiers de police portés disparus

Nous avons appris aujourd'hui que cinq officiers de la police d'état du Massachusetts ayant été envoyés à Dunwich ne sont pas revenus. D'autres policiers ont été envoyé pour enquêter, et bien qu'ils aient pu trouver la voiture de leur confrères abandonnée, aucune trace de ses occupants n'a pu être trouvée. Les officiers portés disparus sont les agents Crawford Hoover, Tuttle Woodbine, Peter Starck, Bradford Gamble et Roger Axwater.

Cinq officiers de police présumés morts

Un rapport non confirmé clame aujourd'hui que les corps des cinq officiers de police portés disparus ont été retrouvés et transportés jusqu'à la morgue de l'hôpital d'Aylesbury. On ne sait rien sur les causes de leur décès. Les hommes avaient officiellement cessé de donner signe de vie deux jours auparavant.

Les officiers de police disparus, bel et bien morts !

Il a été annoncé aujourd'hui que les cinq policiers d'état portés disparus étaient morts. Ont ainsi été tués dans l'exercice de leur fonction les agents Roger Axwater, Bradford Gamble, Crawford Hoover, Peter Starck et le sergent Tuttle Woodbine. Comme cela a été signalé dans notre journal, les corps des officiers avaient été découverts quatre jours auparavant à Dunwich et secrètement transportés jusqu'à Aylesbury. Les cadavres avaient été retrouvés au fond du ravin de Cold Spring Glen, situé juste à l'Ouest de Dunwich.
L'assistant du médecin-légiste, le Dr Houghton, a établi que les corps avaient été gravement brûlés et a conclu que la mort des policiers était due à un grand éclair venu frapper le fond du ravin. Le docteur a refusé d'expliquer les raisons ayant retardé la déclaration officielle.

Papiers de Dunwich #11

Rapport de police
concernant les policiers disparus

... Les cinq officiers, envoyés pour enquêter sur une nuisance signalée à la ferme d'un certain Elmer Frye résidant à Dunwich, furent aperçus pour la dernière fois le matin du 14 septembre 1928.
... Le matin du 15 septembre, plusieurs appels furent effectués en direction de Dunwich, mais le standard se révéla constamment surchargé jusqu'à ce que plus tard, aucun appel n'obtienne de réponse. Une voiture avec quatre agents fut alors envoyée mais l'équipe fut victime de problèmes mécaniques qui la forcèrent à revenir au poste où elle n'arrive qu'après la nuit.
Des contacts téléphoniques furent ensuite obtenus, et il fut alors appris que les cinq policiers n'avaient plus donné signe de vie depuis l'après-midi du 14 septembre.
... Le matin du 16 septembre, des officiers envoyés pour enquêter contactèrent un certain Elam Hutchins qui les mena jusqu'à la ferme des Frye. La demeure était en ruine et le véhicule de police abandonné fut retrouvé garé non loin. Selon l'avis d'Hutchins, les officiers avaient quitté leur voiture pour effectuer des fouilles le long d'un large chemin dégagé qui menait jusqu'au ravin voisin.
... Au fond du ravin, près de chutes que les locaux nomment Rocky Falls, ce qui semblait être les restes des cinq policiers disparus fut découvert. L'assistant du médecin-légiste, le Dr Houghton, fut contacté et, après avoir effectué les examens préliminaires, celui-ci ordonna que les restes soient ramenés à Aylesbury.
... Cause officielle de la mort : accident dû à la foudre. Affaire classée.

Papiers de Dunwich #13

était libéré, mettre un terme aux ravages du monstre se révélerait difficile pour n'importe quel groupe d'investigateurs. Le gardien pourrait désirer que les personnages trouvent et détruisent le corps animé de Whateley avant que l'appel n'ait eu lieu. Détruire le sorcier mort-vivant serait déjà assez difficile en soi, et à ce moment les investigateurs devraient avoir trouvé au moins quelques preuves solides leur permettant de poursuivre leurs recherches – et de se diriger notamment vers une exploration étendue des souterrains et de leurs secrets.

Une deuxième menace plane en effet sur Dunwich, plus feutrée, mais potentiellement tout aussi dévastatrice. Bien en dessous de la surface, sous l'endroit où vit Abbot, réside une portion de l'entité connue sous le nom d'Abhoth. Cette abomination a vécu dans sa caverne pendant des millions d'années, s'étendant dans ce monde à travers un des nombreux gouffres dimensionnels parsemant la vallée. Cette partie d'Abhoth dort, mais ses rêves s'échappent et pénètrent parfois dans les songes des humains. Le dieu les appelle. Trois fois dans l'histoire de la race humaine, les rêves d'Abhoth ont amené dans cette vallée des personnes croyant avoir été attirées auprès d'un havre paradisiaque. A chaque fois le dieu a fini par se réveiller, affamé, et par festoyer sur la population ainsi rassemblée. Les spores libérées par Abhoth, avec le temps, engourdissent les sens humains, gardant la « nourriture » dans la vallée dans un état de paresse et d'inactivité, la conservant auprès du dieu pour le moment où il se réveillerait.

Abhoth, comme deux fois auparavant, sera réveillé par un membre de la communauté, quelqu'un ayant parlé avec Nyarlathotep et ayant appris les mots tirant le dieu de son sommeil. Ces individus se voient raconter qu'ils deviendront les meneurs de leur peuple et qu'ils leur montreront la voie menant au paradis. Quand une telle personne lance le sortilège, cette partie d'Abhoth résidant dans notre monde s'éveille. La chimie des spores qu'il libère continuellement se modifie alors, ces dernières se mettant à plonger la population dans la stupeur sur des kilomètres à la ronde. Se rassemblant sur Indian Hill, tous se mettent ensuite à entonner un chant qu'Abhoth leur a appris et qui ouvre le grand portail, révélant le paradis qu'est le dieu. Incapables de s'en empêcher, ils s'avancent alors, disparaissant dans les profondeurs jusqu'à ce que la vallée soit pratiquement vidée de toute vie humaine. Seuls ceux capables de se protéger de l'inhalation des spores sont épargnés. Cet événement pourrait ne pas advenir avant des années voire des décennies. S'il se produit dans un futur proche, ce sera très certainement à l'instigation de Virginia Adams (59) qui flirte déjà avec Nyarlathotep, à l'écart dans le Bosquet aux Druides (Région 1).

Le prochain candidat probable appartiendra à un des Bishop préservés dans l'alcool, qu'il soit ressuscité par Walter (40), John (42) ou Harold Bishop (522). Duncan Abbot ferait un candidat surprise possible : Nyarlathotep parle à cet excentrique via sa tête de pierre bien aimée, l'image gravée sur le côté de sa propriété. D'autres candidats potentiels existent, et Abhoth les contactera quand le temps sera venu.



Ciel, terre et âme



Où les investigateurs découvrent que même à Dunwich, les horreurs ne sont souvent que trop humaines.

A l'affiche

Henri Arkin

Seul survivant véritable du massacre (l'ayant perpétré lui-même), il constituera la principale source d'informations des investigateurs.

En quelques mots...

Au cours de leurs pérégrinations, les investigateurs entendent des coups de feu retentissants. Arrivant sur les lieux du vacarme, ils découvrent le massacre et la folie dont a été victime une famille typique de Dunwich. L'affaire semble des plus simples, mais qui sait jusqu'où elle pourrait bien mener nos personnages ?

Implication des investigateurs

Les personnages sont tout simplement dans les environs au moment où le drame advient. Ce très court scénario a été construit pour pouvoir être placé à l'endroit de votre choix (la scène prend place autour de Dunwich, bien évidemment).

Enjeux et récompenses

- **Comprendre le drame arrivé à la famille Arkin** : Henri a tué sa famille en proie à une hallucination collective.
- **Suivre la piste d'Abhoth** : le mystère de la folie des Arkin a ses racines dans les souterrains de Dunwich. Aux investigateurs d'en tirer les fils jusqu'au lac d'Abhoth.lité de retarder cette épouvantable échéance.

Ambiance

A la façon de « Retour à Dunwich », cette courte histoire est plus un énorme indice qu'un scénario à proprement parler. Les personnages arrivent une fois le drame terminé et ne peuvent que constater l'ampleur des dégâts.

La tonalité mise en jeu touche au choc et à la révulsion, et ce pourrait bien être la première fois que vos investigateurs plongent leur regard dans les entrailles putrides de Dunwich. Partant du principe que cette histoire advient dans les premiers temps de votre campagne, nous vous conseillons d'insister sur ses aspects les plus ignobles. Ils devraient contraster superbement avec la vision plutôt paisible (bien que décatie) de Dunwich que vos joueurs ont probablement expérimenté à ce stade.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◴
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Tous type
Époque	1920's

Informations

« Ciel, terre et âme » est un scénario très court, à peine plus qu'un accident, pouvant être placé quand et où vous le jugez utile. Il pointe en direction d'un des plus grands secrets de la région, et peut être inséré à n'importe quel moment de votre campagne.

La nuit ou le matin précédent la rencontre, mettez en scène un petit tremblement de terre, un séisme, juste assez fort pour secouer la vaisselle dans un rayon de six kilomètres autour du site envisagé pour l'histoire mais pas assez puissant pour causer de gros dégâts. Les investigateurs sont probablement ailleurs quand les événements ont lieu, mais vous pourrez leur livrer ces informations à n'importe quel moment, avant la rencontre ou durant celle-ci.

L'explosion

Tandis que les investigateurs se déplacent en direction du sommet d'une côte importante (que ce soit à dos de cheval, en voiture ou à pieds), demandez-leur des tests d'**Écouter avec un bonus de +20 %**. Ceux qui réussissent entendent une série de deux coups de feu, suivie un instant après de deux autres. Une réussite spéciale suggère à son bénéficiaire que les tirs proviennent d'un fusil de chasse mais qu'ils sont curieusement étouffés.

Escaladant la côte, les investigateurs aperçoivent de l'autre côté une bande de route garnie d'une poignée de fermes espacées d'un acre ou deux (une fois encore, cet endroit peut se situer où vous souhaitez qu'il soit ; ajustez la description pour le faire correspondre au lieu choisi). Les investigateurs ayant obtenu une réussite spéciale sont certains que les tirs provenaient d'une des fermes situés plus loin ; les autres pourront tenter un test d'**Intuition** pour parvenir aux mêmes conclusions, mais seulement s'ils demandent à localiser l'origine des sons. L'absence de forêts alentours écarte la possibilité qu'il s'agisse de chasseurs.

Partant du principe que ceux-ci ne courent pas comme des dératés, tandis que les investigateurs progressent le long de la route, quelques résidents des maisons jouxtant le chemin passent le pas de leur porte de devant et viennent jeter un œil, se demandant ce qui est en train de se passer. En fonction des souhaits du gardien et des actions des joueurs, les personnages peuvent devoir demander à un couple de fermiers la direction des coups de feu ; ils se voient rapidement indiquer une petite ferme paisible en haut de la route. Si les investigateurs sont à pieds, ils rejoignent alors probablement un petit rassemblement de locaux qui remontent eux aussi le chemin pour constater l'étendue des dégâts.

Arrivés à la ferme en question, ils peuvent constater que tout paraît tranquille. Si quelqu'un (qu'il s'agisse d'un investigateur ou d'une personne les accompagnant) essaie d'appeler les habitants de la bâtisse, aucune réponse n'est obtenue. Poser la question à un résident du coin permet d'identifier la ferme comme appartenant aux Arkin, une famille de cinq personnes – Ethan et Virginia vivant avec leurs rejetons adolescents March (14), Henry (16) et Banford (17). Une quatrième enfant, Dee, est morte quelques mois auparavant à l'âge de quinze ans des suites d'une fièvre. La maison croulante se tient sur une parcelle de huit acres, des terres ridées s'étendant derrière elle. Un petit jardin court sur trois des côtés de la maison, interrompu par un puits dans le coin opposé de la cour.

Des investigateurs observateurs réussissant un test de **Trouver Objet Caché** tandis qu'ils jettent un œil alentour peuvent noter un petit terrain d'inhumation situé derrière un taillis, peu après le puits. Une réussite spéciale au test indique du mouvement dans cet endroit.

Entrer dans la maison ne permet pas d'apprendre grand chose : le bâtiment contient six pièces consistant en une cuisine solide, une chambre principale, deux chambres plus petites (une pour les filles, March et Banford, et une pour Henry), un grand buffet et un salon. Les meubles ne sont guère remarquables, bien que les collectionneurs d'antiquités des décennies à venir ne manqueraient pas de roucouler devant les œuvres simples et solides typiques de cette période. Des tests d'**Intuition à -20 %** révèlent que plusieurs choses ont disparu ou sont en désordre (faites faire un test pour chaque élément si vous le souhaitez) : un râtelier servant à placer un unique fusil au dessus de la cheminée est désormais vide ; le buffet possède plusieurs rayonnages vides et des bocaux traînent sur le sol ; les armoires dans les chambres sont grandes ouvertes, des vêtements en ayant été hâtivement ôtés. Les voisins interrogés répondent que les Arkin n'ont pas été vus de la journée.

Dans la cour de derrière, les trappes anti-tempêtes de la cave sont grandes ouvertes ; de cette issue émerge une désagréable odeur de poudre et (après un test d'**Écouter**) un grognement diffus.

La contagion

Les Arkin forment une famille profondément religieuse, fermement opposée aux Croyants ; des boules à sorcières pendent préventivement sur leur porche de devant. Les parents entretiennent une fascination presque masochiste avec le « Livre des révélations » de la Bible.

La nuit dernière, un léger tremblement a ouvert une faille dans la terre, sous la maison des Arkin, libérant temporairement un nuage miasmatique de spores provenant des vastes cavernes et des tunnels qui traversent la roche de la région. Ces spores (voir page 38 pour plus d'informations) ont rempli le cellier à légumes, les trappes anti-tempêtes soigneusement fermées empêchant l'air vicié de s'échapper vers l'extérieur. Tôt ce matin, Ethan Arkin est descendu dans la cave pour récupérer quelques outils. Il a alors été submergé par l'air rempli de spores de VIR 12 et a reçu une vision du jugement dernier. Écrasé par une crainte révérencieuse provoquée par ces hallucinations religieuses, il s'est rué à l'étage et a rassemblé sa famille, les forçant à venir avec lui dans la cave et à s'y cacher pendant que l'impur dévastait la terre pour y attendre le salut qui finirait par venir et les emporter. Virginia, la plus prudente du couple, a emporté plusieurs bocaux de conserves et demandé aux enfants de prendre des vêtements. Henry a pris le fusil de chasse ainsi qu'une vieille boite de munitions pour oiseaux.

Une fois dans la cave, la famille a été submergée par les spores et infectée à différents degrés. Ethan et Virginia ont senti tous deux venir le jour du jugement dernier et se sont mis à trembler en proie à une peur terrible. March et Banford ont seulement souffert d'extrême paranoïa.

Henry s'est senti pour le moins différemment. Lui et feu sa sœur Dee entretenaient une relation incestueuse durant les années précédant la mort de la jeune fille. Celle-ci mourut d'ailleurs en donnant naissance à l'enfant mort-né de leur union. Tandis que les spores entraient dans son système circulatoire, Henry est devenu habité par ses propres visions du jugement, dans lesquelles ceux dignes du Royaume des cieux sortent de leurs tombes et montent jusqu'au Seigneur. Dee occupe une place essentielle dans ces hallucinations, enterrée dans le champ derrière les arbres, son enfant pleurant et appelant à l'aide.

Souffrant d'un épisode paranoïaque induit par les spores, Henry est devenu convaincu que Dee et l'enfant seraient incapables de s'élever tant qu'ils resteraient dans leur cercueil. Il a alors tenté de s'enfuir de la cave où la famille se cachait mais a été arrêté par son père. Sous l'effet de l'adrénaline et des spores courant dans son sang, Henry a fini par attraper le fusil de chasse et par assassiner son père et sa mère. Alors que ses sœurs impuissantes pleuraient et se terraient dans un coin, il a rechargé son arme et les a tuées toutes les deux. Puis il a lâché le fusil et s'est enfui de la cave pour se rendre auprès du terrain d'inhumation.

Des investigateurs descendant dans la cave n'auront pas besoin d'une source de lumière ; deux lanternes allumées y fournissent un éclairage suffisant. Le cellier à légumes est une pièce unique et simple contenant plusieurs étagères remplies de conserves ainsi que des pommes de terre, de la rhubarbe et divers outils. Elle contient également les 4/5èmes de la famille Arkin. Ethan Arkin repose au milieu de la pièce, tout près des escaliers menant aux portes anti-tempêtes, son visage n'étant plus qu'un amas de chair tuméfiée. A quarante-cinq degrés à sa gauche, Virginia est assise contre un appui, encore en vie mais à quelques minutes de mourir des suites de la blessure de fusil ouvrant son abdomen. Dans un coin sombre, March et Banford reposent en tas, couvertes de sang et baignant dans une senteur âcre et l'odeur de la cordite. Contempler les restes de la famille Arkin coûte aux investigateurs **2/1D6+1 SAN**. Virginia est la seule membre de la famille encore en vie, mais elle mourra bientôt.

Avec un test de **Premiers soins** réussi, elle reste en vie juste assez longtemps pour pouvoir murmurer à l'oreille du brave investigateur « Oh mon seigneur, oh mon seigneur Jésus, tu es venu... » avant d'expirer. Autrement, elle meurt avec un doux râle qui semble ne jamais vouloir tout à fait quitter sa gorge.

Fouillant la cave pour trouver des indices, les investigateurs prennent alors conscience d'une odeur âcre qui règne sous les relents de cordite. Après avoir traîné sur place pendant une poignée de rounds (probablement juste après que Virginia ait rencontré son créateur), faites-leur faire des **tests de POU opposés à la VIR de 10** des spores sur la table de résistance. Avec un succès, un investigateur se sent malade et est conscient que le cellier contient quelque chose de malsain. Un échec entraîne une brève mais horrible hallucination ; la lanterne semble s'éteindre et les corps commencent à bouger et à se déplacer comme s'ils tentaient de se relever. Des investigateurs affectés devraient effectuer un test de **SAN 1/1D10**. Ceux perdant cinq points ou plus et réussissant un test d'**Intuition** s'enfuient en hurlant ; les autres sont convaincus de voir des mouvements et pourraient tenter des actions violentes contre les corps ou bien s'enfuir, selon leur attitude de prédilection.

Après que les troubles soient terminés, les investigateurs peuvent retourner au dehors. S'ils ont remarqué les mouvements près du terrain d'inhumation et se sont d'abord dirigé là-bas, ils commencent d'abord par faire la rencontre suivante, le cellier ne constituant plus qu'un épilogue. Le terrain d'inhumation consiste en cinq tombes datant toutes de moins d'un siècle et contenant les restes des membres de la famille Arkin. Sur l'une d'entre elles est couché Henry Arkin, temporairement dément et qui tente frénétiquement de déterrer les corps de Dee et de leur enfant. Quand les investigateurs arrivent, il est en train de serrer leurs corps raidis dans ses bras, murmurant doucement à leurs formes immobiles. Assister à cette scène pitoyable et en même temps répugnante vaut un test de **SAN pour une perte de 1/1D3**.

Des investigateurs fuyant le cellier sous l'influence des spores et se dirigeant vers le petit terrain familial ont une vision bien plus terrible qui les y attend. Les corps exhumés de Dee et de l'enfant, tous deux flétris et dévorés par les vers, se mettent à tendre leurs griffes vers eux par-dessus les épaules d'Henry, luttant pour les atteindre avec les plus noires intentions. Cette vision coûte **1/1D10 SAN**.

Henry est inabordable et ravagé par les sanglots. Arraché par la force à sa Dee bien aimée, il attaque ses agresseurs avec de grands coups furieux de poings et de bras, largement inefficaces. Il peut être facilement neutralisé et se dissout alors en lamentations impuissantes adressées à sa sœur perdue et leur enfant.

La libération

Libéré de l'influence des spores, Henry recouvre ses sens et tombe dans une mélancolie dépressive en découvrant ce qui s'est passé. Un long interrogatoire permet de dénouer les fils du mystère, mais n'en dévoile pas les causes. Henry tombe sous le coup de quatre accusations de meurtres et finit par être envoyé dans une institution d'état pour personnes démentes (peut-être à Arkham ?) pour y rester plusieurs années.

Aucun gain de santé mentale n'existe pour cet épisode. Aucune solution ne peut résoudre les problèmes et la tragédie qui ont secoué la famille Arkin. Mais le curieux afflux de miasmes dans le cellier (stoppé depuis par les déplacements des roches) devrait alerter les investigateurs au sujet du plus grave problème qui affecte Dunwich et ses environs. Pointant dans cette funeste direction, cette rencontre pourrait finir par mener à l'anéantissement de cette menace et à la paix de l'esprit qu'elle entraînerait.



Annexes



Annexe 1 :

L'Abomination de Dunwich

Selon les descriptions données dans ce livre et dans *Les terres de Lovecraft : Arkham*, la série d'événements connue sous le nom d'Abomination de Dunwich a déjà eu lieu. Néanmoins, le gardien pourrait souhaiter mettre en place une aventure basée directement sur cette histoire. Vous trouverez donc ci-dessous les dates, lieux et personnages directement impliqués par ces événements.

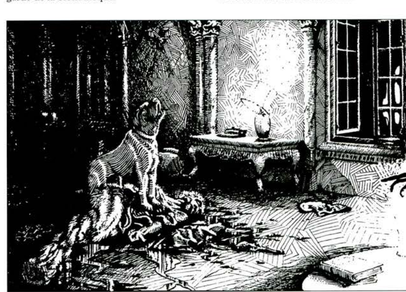
Ce que l'on sait

Une longue série d'expériences conduites par la branche décadente des Whateley est parvenue à porter ses fruits le 2 février 1913 quand deux étranges enfants naquirent de Lavinia, fille du sorcier (Noah) Whateley. Un des jumeaux, le nommé Wilbur, était humain par bien des façons, mais son monstrueux frère invisible ressemblait plus à leur père, Yog-Sothoth. Wilbur fut élevé par sa mère et son grand-père de façon semi-normale, mais l'autre rejeton fut tenu secret, caché des regards indiscrets du reste de la communauté dans les confins de l'ancienne ferme familiale.

Wilbur grandit à une vitesse alarmante, et son étrange comportement et son apparence surnaturelle firent que bientôt tous les voisins s'étaient mis à répandre de sinistres rumeurs. Après la mort du sorcier Whateley en 1924, le garçon commença à chercher un moyen d'ouvrir un passage entre notre monde et un autre lieu, habité par des entités extraterrestres hostiles. En 1928, il tenta de voler la copie du Necronomicon de l'université Miskatonic, un livre qui était supposé détenir les secrets nécessaires à l'ouverture du portail. Sa tentative échoua quand il fut tué par le chien de garde de la bibliothèque.

Le Dr Armitage, directeur de la bibliothèque Miskatonic, découvrit le corps de Wilbur et comprit alors ce que l'étrange jeune homme avait tenté de faire. Plus tard, après avoir étudié le journal codé du défunt ainsi que le Necronomicon latin, le bibliothécaire découvrit le secret dément des Whateley et le destin qui risquait d'affecter l'humanité. Quelques jours plus tard, le monstre, qui était devenu affamé en l'absence de son frère, s'échappa de sa prison et trouva refuge dans le profond ravin boisé connu sous le nom de Cold Spring Glen. La nuit, il se mit à en sortir pour se nourrir, attaquant tout d'abord les troupeaux des fermiers avant de se retourner contre certains des habitants eux-mêmes. Une famille fut ainsi complètement anéantie et cinq policiers d'état disparurent avant que le professeur Armitage et ses deux compagnons, Rice et Morgan, n'arrivent sur les lieux.

Les trois hommes de l'université attendirent toute une nuit à l'entrée du ravin, pensant que le monstre finirait tôt ou tard par émerger des profondeurs. Au lieu de quoi, la chose s'échappa en début de matinée par l'autre bout du gouffre, contournant ainsi ses adversaires. Se dirigeant vers Sentinel Hill, elle attaqua et détruisit la maison de Seth Bishop et en dévora tous les habitants.



Dr Warren Rice

52 ans

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	61

Compétences

Athlétisme	25 %
Bibliothèque	88 %
Conduite	35 %
Culture artistique : poésie	45 %
Équitation	25 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Persuasion	55 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	20 %
- Archéologie	25 %
- Histoire	25 %
Sciences occultes	17 %

Langues

Anglais	99 %
Arabe	55 %
Grec	85 %
Hébreux	75 %
Latin	95 %

Attaques

- Bagarre — 35 %
  dégâts 1D3+2
- Revolver .38 — 30 %
  dégâts 1D10

Sorts

Bannir le Fils de Yog-Sothoth

Mis au courant de la fuite de la créature, les trois professeurs coupèrent à travers la campagne pour retrouver la maison de Seth Bishop en ruines. Suivant les traces de la chose jusqu'à Sentinel Hill, ils retrouvèrent le monstre invisible en train d'escalader la façade quasiment verticale de la colline et de se diriger vers l'autel de pierre à son sommet. Utilisant une piste longeant l'autre côté des hauteurs, les trois hommes parvinrent à s'approcher de la chose. Jetant sur elle la poudre d'Ibn-Ghazi, ils la forcèrent à redevenir visible suffisamment longtemps pour pouvoir entonner le chant qui activait l'ancien sortilège, parvenant ainsi de bannir la créature et de sauver Dunwich et le monde d'un impensable destin.

Une chronologie

- **Veille de mai 1912 :** des bruits terribles dans les collines de Dunwich sont entendus jusqu'à Arkham. L'événement marque la conception de Wilbur Whateley et de son terrible frère jumeau.
- **2 février 1913 (chandeleur) :** Wilbur Whateley naît cette nuit. Une semaine plus tard, le sorcier Whateley conduit son traineau en ville et annonce la naissance de l'enfant. Durant le premier mois de vie de Wilbur, seules deux personnes parviennent à le voir : Zechariah Whateley, un membre non décadent de la famille, venu vendre deux vaches Alderney à Noah Whateley, et Mamie Bishop, venue voir la ferme par curiosité. Le vieux Whateley retape une de ses vieilles remises et l'équipe d'un lourd cadenas.
- **Mai 1913** : Wilbur fait déjà la taille d'un enfant de un an.
- **Septembre 1913** : l'enfant Wilbur fait ses premiers pas.
- **Halloween 1913** : un grand feu est aperçu au sommet de Sentinel Hill. Silas Bishop, parti chercher une génisse en fuite, voit Lavinia et Wilbur escalader nus la colline. Il note néanmoins que le jeune homme semble porter une sorte de « grande ceinture avec un pantalon noir ». Wilbur ne sera jamais revu sans des vêtements soigneusement boutonnés.
- **Janvier 1914** : Wilbur prononce ses premiers mots. Peu après, le vieux Whateley commence à reconstruire le premier étage de la maison et à en obstruer toutes les fenêtres. Il installe également une chambre au rez-de-chaussée pour Wilbur. La pièce est tapissée de grandes étagères contenant l'ancienne bibliothèque pourrissante des Whateley.
- **Septembre 1914** : à l'âge d'un an et sept mois, Wilbur fait la taille d'un enfant de quatre ans. La restauration du premier étage est achevée et une porte est installée. Cette deuxième entrée extérieur menant directement à l'étage est accessible via une lourde rampe cloutée descendant jusqu'au sol en dessous. La cabane à outils, soigneusement fermée auparavant, est désormais laissée à l'abandon, sa porte grande ouverte. Earl Sawyer, venu vendre du bétail, entre dans la remise et est épouvanté par l'odeur qui y règne. Celle-ci ressemble aux puanteurs qu'il a déjà senties près des cercles de pierres indiens qui couronnent certaines des collines.
- **Veille de mai 1915** : de puissants tremblements de terre proviennent de Sentinel Hill et sont ressentis jusqu'à Aylesbury. Ces secousses se reproduiront annuellement pendant de nombreuses années, s'achevant seulement avec la mort de Wilbur Whateley.
- **Halloween 1915** : de puissants grondements viennent à nouveau de Sentinel Hill, cette fois accompagnés de flammes jaillissant au sommet de la colline. Ces manifestations se reproduiront chaque année jusqu'à la mort de Wilbur.
- **26 novembre 1916** : Wilbur apprend l'ancien chant de l'Aklo du Sabaoth. Le garçon abat également un collet appartenant à Elam Hutchins.
- **Février 1917** : à l'âge de quatre ans, Wilbur est aussi grand qu'un enfant de dix ans et est obligé de porter un pistolet pour se protéger des chiens du coin. Il marmonne parfois dans un étrange jargon et chantonne le long de rythmes bizarres, un comportement qui effraie ceux qui l'écoutent et les laisse en proie à une terreur inexplicable. Un colporteur de poissons visite la maison des Whateley et revient avec des histoires parlant de piétinements en provenance du premier étage scellé. Les chiens évitent désormais la propriété des Whateley.
- **Été 1917** : quand le conseil municipal de Dunwich a du mal à remplir son quota de jeunes hommes en bonne santé, le gouvernement fédéral, alarmé par de tels signes de dégénérescence, ordonne une enquête, envoyant plusieurs agents et experts médicaux dans la région. Cela attire l'attention du *Boston Globe* et de *L'annonceur d'Arkham*, qui publient tous deux des « histoires du dimanche » sur le caractère précoce du jeune Wilbur, la réputation de mage noire du vieux Whateley, les étagères remplies de livres étranges, le premier étage scellé de l'ancienne ferme, les mystérieux bruits dans les collines et l'étrangeté de la région toute entière.

  Une photo montre Wilbur à l'âge de quatre ans et demi. Il y paraît avoir quinze ans, ses lèvres et ses joues se couvrant déjà d'un épais duvet brun sombre.
- **1923** : un second grand-œuvre de charpenterie débute quand le vieux Noah Whateley évide le premier étage de la maison. Même la grande cheminée centrale est démontée, les briques étant empilées au hasard à l'extérieur du bâtiment. Maintenant âgé de dix ans, Wilbur montre tous les signes de la maturité.
- **1er août 1924 (Lammas)** : le Dr Houghton d'Aylesbury est convoqué à la maison des Whateley par un Wilbur des plus anxieux. A une heure, le matin suivant, le docteur assiste à la mort du vieux Whateley. Il entend, provenant de l'étage du dessus, des bruits réguliers de houle ou de clapotis, comme ceux que feraient des vagues sur une plage.

  A cette époque, Wilbur entretient une correspondance avec un certain nombre de bibliothécaires et d'érudits, notamment le Dr Armitage. Wilbur est suspecté d'avoir maille à partir avec plusieurs disparitions dans la région.

Dr Francis Morgan

28 ans

APP	14	Prestance	70 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	69

Compétences

Athlétisme	60 %
Conduite	55 %
Culture artistique (artefacts Abenaki)	45 %
Discrétion	15 %
Écouter	35 %
Équitation	45 %
Médecine	15 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Orientation	20 %
Piloter	45 %
Premiers soins	45 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	15 %
- Archéologie	75 %
- Égyptologie	60 %
Sciences occultes	25 %
Se cacher	20 %
Survie	10 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	99 %
Arabe	40 %
Assyrien cunéiforme	35 %
Espagnol	45 %
Hébreux	35 %
Swahili	65 %

Attaques

- Fusil à éléphants (T-Gewehr) 80 %
  dégâts 2D10+4
- Fusil automatique .30 80 %
  dégâts 2D6+3
- Fusil à pompe cal. 12 75 %
  dégâts 4D6
- Revolver .45 55 %
  dégâts 1D10+2
- Bagarre 75 %
  dégâts 1D3+2
- Arts martiaux (empoignade) 75 %
  dégâts spéciaux
- Crosse de Mauser 55 %
  dégâts 1D8

Sorts

Bannir le Fils de Yog-Sothoth



Wilbur Whateley

15 ans (au moment de sa mort en 1928)

APP	07	Prestance	35 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	21	Corpulence	99 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	19
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	55 %
Bibliothèque	25 %
Conduite d'attelage	55 %
Discrétion	45 %
Écouter	90 %
Mythe de Cthulhu	38 %
Psychologie	45 %
Sciences formelles : astronomie	25 %
Sciences humaines : histoire	35 %
Sciences occultes	45 %
Se cacher	55 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Anglais	75 %
Aklo	65 %
Arabe	25 %
Grec	45 %
Hébreux	05 %
Latin	65 %

Attaques

- Bagarre 65 %
  dégâts 1D3+4
- Revolver .45 65 %
  dégâts 1D10+2

Sorts

Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Atrophie d'un Membre, Contacter Nyarlathotep, Créer un Portail, Estropier un Animal, Infliger la Cécité, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Prédiction, Poudre d'Ibn-Ghazi, Protection Magique, Sortilège de Mort, Signe de Voor

Perte de Santé mentale : rencontrer Wilbur Whateley habillé pour la première fois coûte 0/1. Le voir déshabillé coûte 1/1D8

- **1925** : le Dr Armitage de l'université Miskatonic rencontre Wilbur Whateley dans la maison de ce dernier à Dunwich. Le bibliothécaire entretenait depuis un certain temps une liaison épistolaire avec le garçon mais est surpris en voyant l'apparence du jeune homme. Wilbur est alors haut de deux mètres.
- **1926** : Lavinia se voit refuser le droit d'accompagner Wilbur lors des cérémonies ayant lieu deux fois par an au sommet de Sentinel Hill. Elle confie à Mamie Bishop qu'elle commence à avoir peur de son fils.
- **31 octobre 1926** : Lavinia Whateley disparaît.
- **Été 1927** : Wilbur déplace sa bibliothèque et ses effets dans les deux remises extérieures et commence à mener des travaux de charpenterie dans la maison. Il commence d'abord par obstruer les fenêtres du rez-de-chaussée, puis démonte toutes les parois intérieures ainsi que le plafond. Il mesure désormais plus de deux mètres quinze.
- **Hiver 1927-1928** : Wilbur Whateley, mesurant désormais pas moins de deux mètres quarante, visite la bibliothèque de l'université Miskatonic et recopie une formule provenant du terrible Necronomicon. Il demande à pouvoir emprunter le tome, mais Armitage refuse de le lui laisser. Le bibliothécaire, alarmé par l'apparence du jeune homme et par ses recherches, contacte le Dr Houghton d'Aylesbury, visite le village de Dunwich, étudie le Necronomicon et entre en relation avec plusieurs étudiants en connaissances archaïques de Boston. Un peu plus tard, il apprend que Whateley a visité Cambridge pour tenter d'étudier la copie du Necronomicon conservée à

Les professeurs découvrent le corps transformé de Wilbur

Harvard. Le bibliothécaire d'Harvard, alerté du danger par le Dr Armitage, a refusé à Wilbur l'accès au volume.

- **3 août 1928** : au petit matin, Wilbur Whateley tente de voler la copie du Necronomicon de l'université Miskatonic mais il est tué par le chien de garde de l'école. Des fonctionnaires tentant de localiser et d'informer d'éventuels héritiers visitent la propriété des Whateley. Effrayés par l'odeur, ils n'entrent pas dans le bâtiment principal. La bibliothèque de Wilbur est trouvée dans la remise dans laquelle le jeune homme vivait et est donnée à l'université Miskatonic.
- **2 septembre 1928** : après pratiquement un mois de travail, Armitage parvient à traduire un premier passage complet du journal de Wilbur.
- **3 septembre 1928** : Armitage lit toute la journée.
- **4 septembre 1928 – mardi :** Morgan et Rice rendent visite à Armitage. Le bibliothécaire leur raconte quelque chose, et les deux hommes repartent tremblants et le teint cireux.
- **5 septembre 1928 – mercredi :** Armitage redouble d'efforts sur la traduction du journal de Whateley.
- **6 septembre 1928 – jeudi :** le Dr Hartwell, le médecin personnel d'Armitage, rend visite au bibliothécaire et, notant son état de santé, insiste pour que celui-ci cesse tout travail.
- **7 septembre 1928 – vendredi :** Armitage, cloué au lit et à moitié délirant, parle du besoin impératif d'avoir un long entretien avec Rice et Morgan.



Le sorcier (Noah) Whateley

72 ans (au moment de sa mort en 1924)

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Bibliothèque	10 %
Conduite de traineau	65 %
Mythe de Cthulhu	22 %
Persuasion	25 %
Premiers soins	25 %
Sciences humaines : histoire	15 %
Sciences occultes	25 %

Attaques

• Bâton — 80 %
dégâts 1D8+1

Sorts

Appeler l'Homme Cornu, Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Estropier un Animal, Flétrissement, Infliger la Cécité, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Météo Aberrante, Prédiction, Protection Magique, Sortilège de Mort, Terrible Malédiction d'Azathoth



Lavinia Whateley

47 ans (au moment de sa mort en 1926)

APP	08	Prestance	40 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	8
Santé Mentale	00

Compétences

Discrétion	65 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Pickpocket	25 %
Sciences occultes	15 %

Attaques

- Griffer les yeux 55 %
  dégâts 1D3

Sorts

Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Mauvais Œil

Le Fils de Yog-Sothoth

CON	30	Endurance	99 %
DEX	21	Agilité	99 %
FOR	35	Puissance	99 %
TAI	50	Corpulence	99 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	24	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouv	9
Impact	+10
Points de Vie	40

Compétences

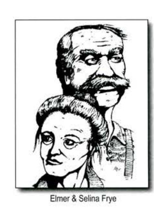
Escalade	99 %

Combat

- Agripper et sucer 99
  1D6+10 points de dégâts d'écrasement chaque round plus 1D10 points dus au sang sucé chaque round après le premier

Protection : aucune, mais ne peut être blessé par des armes physiques. Les armes enchantées ne font que les dégâts minimaux. La créature est sensible à la magie mais seulement

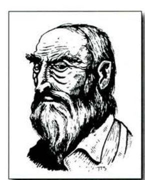
- **8 septembre 1928 – samedi :** Armitage rencontre Rice et Morgan et les trois hommes discutent du problème en cours. Ils passent la journée à la bibliothèque à chercher « d'étranges et terribles ouvrages ».
- **9 septembre 1928 – dimanche :** Armitage passe la journée à comparer des formules et à mélanger des produits chimiques. Cette nuit, ravagée par la faim, l'Abomination s'échappe de la maison des Whateley, la laissant en ruines. Après avoir attaqué et éparpillé les vaches de Seth Bishop dans les pâturages des hauteurs, la chose voyage vers l'Ouest jusqu'à la route de Glen Road, puis tourne vers le Sud avant d'entrer dans le ravin.
- **10 septembre 1928 – lundi :** des traces de l'Abomination sont aperçus par Luther Brown, le garçon de ferme de George Corey, tandis qu'il emmène les bêtes au pâturage. D'énormes empreintes surnaturelles sont trouvées sur la route de Glen Road. Chauncey Sawyer découvrira plus tard la maison des Whateley en ruines. Les premières vaches blessées, appartenant à Seth Bishop, sont découvertes près du Terrain du pas du diable. Le monstre est traqué jusqu'à Cold Spring Glen. Une piste faite d'arbres écrasés semble mener au fond du noir ravin mais personne n'ose y descendre. A Arkham, Armitage passe la journée à fouiller dans le journal de Wilbur.
- **11 septembre 1928 - mardi** : à deux heures du matin, la ferme d'Elmer Frye est attaquée par l'Abomination de Dunwich. La grange est détruite et les trois-quarts du bétails disparaissent. Les quelques bêtes ayant survécu doivent être abattues. Zebulon Whateley, d'une branche familiale à demi décadente, suggère d'organiser une cérémonie au sommet d'une colline pour se débarrasser de la chose. Un petit article humoristique apparaît dans les *Transcriptions d'Aylesbury* tandis qu'à Arkham, Armitage, Rice et Morgan mettent au point une stratégie.
- **12 septembre 1928 – lundi** : l'article des *Transcriptions d'Aylesbury*, repris par les Presses associées, paraît dans *L'annonceur d'Arkham* et est lu par Armitage. Les chiens des fermes des Frye et de Seth Bishop aboient toute la nuit. Au matin, des traces se rendant vers Sentinel Hill et en repartant sont découvertes.
- **13 septembre 1928 – mardi** : Armitage, Rice et Morgan établissent un plan de dernière minute.
- **14 septembre 1928 – mercredi** : à 3 h 00, la famille d'Elmer Frye est balayée par l'Abomination. Plus tard dans la matinée, Armitage, Rice et Morgan partent pour Dunwich en voiture, arrivant aux environs de 13 h 00. Ils font le tour du village, de Sentinel Hill et des ruines de la ferme des Frye.
  Découvrant la voiture de la police d'état vide et près du bord du ravin, ils décident de passer la nuit à attendre qu'émerge l'Abomination.
- **15 septembre 1928 – jeudi** : au petit matin, tandis que les trois professeurs de Miskatonic débattent de l'idée d'entrer dans le ravin, l'Abomination sort par la pointe Sud, ses mouvements étant alors aperçus par le jeune Luther Brown. Elle se déplace vers le Nord le long de la route jusqu'à ce qu'elle atteigne la maison de Seth Bishop. Là, elle détruit le bâtiment et tous ses occupants : le propriétaire, sa gouvernante Sally Sawyer et le jeune fils de cette dernière, Chauncey. Les trois professeurs de Miskatonic prennent un raccourci jusqu'aux ruines de la demeure de Bishop, puis suivent les traces du monstre jusqu'à Sentinel Hill. Se hâtant jusqu'au sommet, ils atteignent enfin la créature et la détruisent.



Elmer & Selina Frye



Sally & Chauncey Sawyer



Seth Bishop



Annexe 2

Mystères, légendes et rumeurs

Cette collection d'éléments et d'indices est fournie pour aider le gardien dans ses parties. Elle a été rédigée dans le but d'aiguiller ou de perdre les investigateurs. Les rumeurs sont regroupées selon leur région d'origine, qu'il s'agisse du village ou d'une des neufs zones décrites dans ce livre. Un chiffre entre parenthèses indique quel paragraphe explique la légende avec plus de détails. Bien qu'elles soient réunies par région, ces histoires peuvent être entendues n'importe où dans la municipalité.

Aucune rumeur ne porte sur les Croyants. Les seules personnes pouvant en parler sont en effet les quelques familles qui les craignent, et celles-là ont peur de la réaction que pourraient avoir les adorateurs. Elles n'oseront donc pas parler à moins que les investigateurs ne parviennent d'une façon ou d'une autre à gagner leur confiance.

Le village

- Des années auparavant, certains Bishop furent enterrés dans des cercueils spécialement conçus pour être remplis d'alcool (Cimetière de Dunwich)
- Les jumelles Farmer, Martha et Shirley, âgées de neuf ans, livrent parfois d'étranges augures (12).
- Robert Bishop, dix-sept ans, a des problèmes et s'est vu ordonner par le sieur Whateley de s'engager dans l'armée (23).
- Sally Baker a la tête ravagée et possède plusieurs personnalités (27).
- Le vieux Walter Bishop a agi étrangement ces derniers temps et a souvent été aperçu en train d'errer dans les rues la nuit (40).
- La femme de John Bishop n'est pas morte dans un accident (42).
- Des outils de contrefaçon ont été retrouvés dans la vieille maison des Bishop en 1809 (47).
- Le sieur Whateley conserve chez lui un certain objet qui fut autrefois réclamé par Ezra Whateley. C'est un trésor maudit qui a provoqué la chute de Dunwich (51).
- Les sœurs Gardner sont d'incurables commères (57).
- Virginia Adams est une bonne à rien et une traînée qui passe son temps à éloigner les maris de leurs familles (59).
- Virginia Adams a récemment rencontré un homme sur la crête nord (59).
- Virginia Adams a été vue en compagnie de J.B. Monroe (59 & 115).
- La vieille « demeure des Whitney » est hantée par le fantôme de Jed Whitney, l'ancien propriétaire, lequel s'est pendu là dix ans auparavant (85) (Cette histoire n'est généralement racontée qu'aux enfants).
- La vieille Lady Conley est une sorcière (88) (Cette histoire n'est généralement racontée qu'aux enfants).
- La petite Becky Whateley, 14 ans, est à nouveau enceinte, peut-être de son propre père ou d'un des garçons du coin. Personne ne sait ce que deviennent ses bébés (89).
- La mère Bishop a 125 ans et sait beaucoup de choses. Elle possède une grande collection de livres anciens (92).
- La grande scierie en haut du fleuve est hantée par les fantômes des six garçons qui y ont été assassinés en 1806. Des hurlement spectraux peuvent parfois y être entendus, et du sang apparaît sur les murs (M4).

Région 1: le Nord-Ouest

- J.B. Monroe, 21 ans, est un jeune homme vicieux qui s'est vu bannir du village par le sieur Whateley (115).
- George Judson a mis le feu à la ferme de son frère, tuant ainsi toute la famille de ce dernier (117).
- Amos Whateley possède un alambic et trompe ses clients sur la quantité (119).
- Une étrange statue de pierre se trouve dans la cour de derrière de la ferme des Hobrowski (120).
- Les frères Seth et Amos Whateley sont divisés depuis longtemps par une querelle d'argent (123).
- A l'ouest de Talbot Road, au sud de la Crête séparatrice, se trouve une clairière entourée d'anciens chênes avec des visages gravés sur leurs troncs (Le bosquet aux druides).

Région 2: le Nord

- Silas Bishop a vu une fois Lavinia et le jeune Wilbur Whateley courant nus le long de Sentinel Hill (202).
- Les familles Wilson et Dunstable forment une dangereuse bande de péquenauds des collines. Ce sont probablement des assassins et peut-être même des cannibales (203 & 204).
- Il existe des bains thermaux juste au dessus des Marais de soufre, bons pour l'âme et bons pour le corps.
- Un mystérieux bassin possède trois sources mais aucun exutoire visible.
- Wonder Creek jaillit d'un des côtés de Pyramid Mountain. L'eau est pratiquement bouillante, et la source ne gèle jamais en hiver.
- L'air autour des Marais de soufre est empoisonné.
- Une panthère a été vue dans la région de Panther Creek.

Région 3: le Nord-Est

- Les maisons près de la Colline du sorcier sont abandonnées et hantées par les fantômes des victimes de Jacob Whateley (301 & 302).
- La vieille Grand-mère Barnes vit à l'écart dans les bois. Elle reçoit un coup de main de temps en temps de Fred Farr, son plus proche voisin (308).
- Un vieil Indien mystérieux a été vu dans la région (309).
- Les Marécages du serpent sont ainsi appelés en raison du nombre inhabituel de reptiles qui habitent la zone entourant l'étang du serpent
- Pyramid Mountain est toujours le dernier sommet à être recouvert de neige en hiver et le premier à la voir fondre au début du printemps.

Région 4: l'Ouest

- Il existe une querelle de longue date opposant la famille Prescott à la famille Dunlock.

- Irene Place peut prédire le futur en examinant les entrailles des animaux (407).
- Joshua Place est le meilleur sourcier de la vallée (407).
- Angie Dunlock a accouché l'année passée d'un monstre mort-né. Son père Caleb l'a mis dans une jarre à alcool et l'a vendu à un cirque ambulant de passage à Aylesbury (408).
- Abraham Dunlock organise des combats de coqs dans sa ferme tous les dimanches après-midi.
- James Prescott bat régulièrement sa femme Beryl (419).
- Jonah Prescott a une mystérieuse grotte située sur sa propriété. On dit que cet homme a exploré la plupart des cavernes et des mines de la vallée (420).
- La petite Jennifer Prescott a disparu en 1924 après s'être introduite dans la mine abandonnée de la face sud de Harsen's Peak (424).
- La jolie jeune femme de Jubal Hutchins n'a que treize ans (425).
- Un ancien chêne appelé L'arbre à sorcière se dresse sur la propriété de Markham Prescott. L'arbre aurait tué un géomètre d'état qui tentait d'attacher une plaque dessus (426).
- Calvin Prescott entretient trois femmes dans sa ferme (439).
- Cyril Hutchins garde son oncle dément, Caleb, enfermé dans la cave de sa maison (442).
- Caleb Hutchins a autrefois utilisé de la dynamite pour faire sauter les pierres levées au sommet du Mont Hutchins et est tombé raide mort sur les lieux.
- Au fil des années, plusieurs enfants se sont noyés près de la même courbe du fleuve Miskatonic. Leurs corps n'ont jamais été retrouvés.

Région 5: le centre

- Curtis Whateley agit étrangement depuis les événements de l'Abomination de Dunwich. On raconte qu'il ne dort plus du tout – exactement comme feu son cousin Wilbur (502).
- Les ruines de la demeure des Whateley sont recouvertes d'une étrange substance goudronneuse. Cette poix semble affluer et refluer avec les phases de la lune (503). On trouve aussi d'autres traces de cette matière dans les ruines de la maison de Seth Bishop (506).
- L'or des Whateley provenait d'un trésor enterré qu'ils avaient découvert (cette rumeur est généralement rejetée depuis la découverte d'outils de contrefaçon dans la demeure de Tracer Bishop en 1809) (503).
- Les Whateley possédaient une mine secrète auprès de laquelle ils s'approvisionnaient en or (503).
- Zebulon Whateley semble en savoir plus sur l'Abomination de Dunwich qu'il ne veut bien en dire (507). Sa maison est pleine d'objets étranges.
- Willy Harsen a assassiné sa femme et l'amant d'Aylesbury de cette dernière, enterrant leurs corps dans un endroit éloigné près de Harris Road (509).
- Charlie et Ethel forment un couple de « bons Potter » (514), contrairement aux neveux de Charlie, Temple, Jubal et Jedediah.
- Charlie Potter a tenté de récupérer certaines des poutres des ruines des Whateley, mais s'est rendu compte qu'elles étaient inutilisables en raison de la substance visqueuse qui les recouvrait (514).
- Norman Stubbs, rendu furieux par les bavardages incessants de sa femme, lui a coupé la langue avec un couteau (521).
- Les deux frères Stubbs, Norman et Vernon, sont des braconniers notoires (521, 522 & Région 7).
- Abner Brown a été assassiné il y a des années par Matthew Potter, le père de Temple (526).
- Au sommet de Sentinel Hill se trouve une étrange tablette de pierre recouverte d'inscriptions. Elle se trouvait déjà là lorsque les premiers hommes blancs sont venus.
- Récemment, un fantôme s'est mis à hanter Cold Spring Glen. On pense qu'il s'agit du spectre d'un des policiers tués par la foudre l'automne dernier.
- Le Terrain du pas du diable, situé sur un des versants de Bishop Mountain, est un endroit où rien ne pousse. Les animaux qui sont emmenés trop souvent là-bas finissent par devenir fous.

Région 6: l'Est

- Jaspar Bentley est le dernier membre vivant de la famille Bentley, laquelle chercha en vain la source de l'or des Whateley. Il avait l'habitude de travailler dans les mines de son grand-père. Son père comme son grand-père sont morts dans un éboulement (603).
- Duncan Abbott est victime d'une étrange et inquiétante fascination pour un visage gravé à même la pierre de la montagne située derrière sa maison (609).
- L'eau de la ferme du vieux Johnson a un jour brusquement tourné et a empoisonné la famille toute entière (610).
- Sharon Osgood n'est pas « bien dans sa tête ». Elle vit avec un fils que personne n'a vu depuis des années. On pense d'ailleurs que l'enfant est mort, dernière victime d'une suite de tragédies qui affligea la famille après qu'un météore soit passé au dessus de leur maison en juin 1882 (611).
- La Colline du sorcier est hantée par le fantôme de Jacob Whateley.
- L'eau du bassin d'Harsen est empoisonnée.

Région 7: le Sud-Ouest

- Il y a deux ans, Jack Harris est devenu fou et a assassiné toute sa famille avant de se tuer (713).
- Des chiens sauvages rôdent depuis peu dans la région, tuant régulièrement du bétail.

Région 8: le Sud

- Argus et Marvel Barnes sont devenus fous après avoir mangé des poulets difformes il y a quelques années de ça (807).
- Hiram Callahan est un vieil ermite amer (812).
- Le troupeau de Gabriel et d'Honor Frye a été frappé par une mystérieuse maladie pour la troisième année de suite (817).
- Annabelle Bishop est une Indienne pure souche qui connaît pas mal de vieilles légendes sur la région (819).
- Trois étranges cairns de pierre se dressent près de Squaw Creek.

Région 9: Sud-Est

- Une petite fille, Lindy Perkins, a disparu l'année dernière, réapparaissant devant chez elle quelques jours plus tard (907).
- William Jenkins a disparu l'année passée dans le Marais de Harsen, probablement victime des sables mouvants (914).
- Temple Potter et ses cousins Jubal et Jedediah forment une sale bande de fauteurs de troubles et de criminels (916 & 917).
- Une énorme tête de pierre est allongée au cœur du Marais de Harsen.
- Un monstre habite le Marais de Harsen.
- Plusieurs personnes ont disparu au fils des ans dans les environs de Indian Hill.
- Une mine se trouve dans la région où une petite fille a disparu autrefois.

Documents à remettre aux joueurs

Contacts à Dunwich
Le sieur Whateley – chef du village
Joe Osborn – propriétaire du magasin général

Les personnes suivantes ont été témoins des événements m'ayant impliqué ainsi que le Dr Morgan et le professeur Rice :

Wesley Corey (508)	George Corey (510)
Will Hutchins (434)	Curtis Whateley (502)
Henry Wheeler (513)	Sam Hutchins (433)
Earl Sawyer (504)	Fred Farr (303)

Lieux présentant un quelconque intérêt :
Les ruines des Frye (505)
Cold Spring Glen (Région 5)
Les ruines des Bishop (506)
Les ruines des Whateley (503)
Sentinel Hill (Région 5)

Papiers de Dunwich #2

Rapport du conseil de révision fédéral (1917)
... Les nombreux cas de reproductions intra-familiales peuvent être considérées comme responsables du déclin général de la santé et des forces de la population. Le taux d'illettrisme est particulièrement élevé. Une impression de décrépitude semble planer au dessus de la communauté. Compte tenu des circonstances, il est impossible d'établir l'origine de plusieurs individus avec une quelconque précision. L'inceste est fréquemment pratiqué.
... Dans plusieurs cas, il a été découvert que l'individu en question était mort depuis plusieurs années, mais aucun document officiel ne semble exister concernant ces décès.
... Dans un cas précis, celui du jeune garçon nommé Wilbur Whateley, ce motif presque constant de dégénérescence s'est révélé extrêmement marqué. Un rapide examen de l'individu fut effectué par notre médecin, le major Crombley, examen qui laissa le docteur stupéfait par ce qu'il avait découvert. Apparemment, les organes internes de l'enfant Whateley était si terriblement déplacés que le major Crombley avait eu toutes les difficultés possibles à trouver ne serait-ce qu'un battement de cœur. Quand il fut finalement localisé, le pouls était si rapide et erratique que le docteur a par la suite exprimé des doutes quand à la survie de l'enfant jusqu'à l'âge adulte. L'examen fut interrompu par le grand-père du garçon, un homme rustique et âgé qui, aidé de la mère albinos de Wilbur, nous chassa de la propriété.
En conclusion, l'opinion de ce conseil est que le sieur Sawyer Whateley ou le reste du conseil communal local n'ont effectué aucune tentative pour se soustraire à leurs obligations concernant le service national. En fait, ils pourraient même être presque accusés de fournir des volontaires d'un état physique douteux. Après avoir personnellement assisté aux conditions régnant dans la commune, je recommande que le conseil local soit libéré des obligations du quota ordinaire et qu'il lui soit conseillé de procéder au plus vite à toutes les mesures sanitaires possibles, compte tenu des circonstances qui prévalent à Dunwich.

Papiers de Dunwich #3

Contacts à Aylesbury
Les Transcriptions d'Aylesbury - rédacteur en chef Carver Daniels, référence
Poste de la police d'état - demandez le capitaine Miller
L'avocat de Whateley - Peter Markovitch

Papiers de Dunwich #1

Les tribus indiennes de l'ancienne Massachusetts, extrait

... Parmi certaines des légendes les plus persistantes racontées par les tribus natives du centre nord du Massachusetts se trouve l'histoire de la tribu perdue que l'on nomme Chettawat ou Quetowat. Cette tribu était sensée avoir vécu ici bien avant la venue des indiens actuels. Selon la légende, elle était dirigée par un groupe de prêtres vêtus de robes noires et qui étaient originaires d'étranges hommes venus de par-delà la grande mer. Ces individus avaient été menés jusqu'ici grâce à des rêves, et ils disaient que l'endroit était le paradis qui leur avait été promis par leur dieu.
La tribu commença à adorer ce dieu qui était sensé vivre en dessous des collines, et les descendants des hommes en robe noire devinrent leurs dirigeants. La légende raconte que quand le premier homme blanc vint ensuite sur ces rivages, la tribu fut terrorisée. Ses membres adressèrent leurs prières à leur dieu, et celui-ci répondit à leur appel, ouvrant une porte au sommet d'une des collines et révélant un paradis doré où son peuple serait à l'abri des étrangers nouvellement arrivés. Tous ceux de la tribu entrèrent, les portes se refermèrent derrière eux et on ne les revit jamais plus. La légende raconte qu'ils vivent encore dans une grande cité souterraine, construite pour eux par le dieu qui vit sous les collines.

Papiers de Dunwich #4

(extrait d'un article datant de 1917)

L'annonceur d'Arkham

... Notre guide, Earl Sawyer, nous indiquait le chemin tandis que notre voiture rebondissait le long de la « route » à deux voies, laquelle s'allongeait au bord d'une sombre vallée recouverte d'arbres et que l'on appelait Cold Spring Glen. Une fois le ravin dépassé, la route tourna vers la droite et nous eûmes soudain l'impression d'avoir été avalés par les étranges collines arrondies qui surgissaient tout autour de nous.

La maison des Whateley elle-même était un édifice immense et pourrissant, vieux de plus de deux siècles et construit à même le versant de la colline. Nous attendîmes tandis que Mr Sawyer frappait à la porte et appelait. Après un moment la porte s'ouvrit et nous nous retrouvâmes face à face avec le vieux Noah Whateley, un homme que les gens du coin qualifiaient de sorcier.
Et il ressemblait bien à un sorcier, avec sa barbe blanche longue et revêche, portant dans sa main noueuse un bâton de bois couvert de signes et de chiffres étranges. Au début nous nous vîmes refuser une interview avec le petit-fils de cet homme, mais très vite...
...en dépit de la croissante stupéfiante de Wilbur (bien qu'il y ait des raisons de croire que le garçon soit plus âgé que ce qu'il prétend), celui-ci montrait des signes d'une intelligence des plus marquées, bien que son visage eût pu être décrit comme moins que prometteur.

Papiers de Dunwich #5

Extraits du journal de Wilbur Whateley

31 oct. 1926

L' indiscrète est partie. Je l' ai emmenée jusqu' au sommet de la colline la nuit dernière et j' ai chanté jusqu' à ce qu' Ils viennent. D' autres que j' avais jamais vus avant sont venus avec Eux mais je m' étais préparé. Lavinia a résisté comme elle a pu mais elle faisait pas le poids contre nous tous. Elle est partie de façon misérable mais au moins, tout est fini. Je me suis débarrassé des restes de la façon habituelle.

2 novembre 1925

Le sieur et le cousin Tristram sont venus me voir aujourd' hui. Ils ont posé des questions à propos du gamin Streeter et je leur ai dit que je savais rien. Si seulement ils pouvaient imaginer ce qu' ils sont devenus, je suis sûr que leurs pauvres esprits seraient réduits à néant. Le cousin Tristram a bien évidemment regardé dans le vieux fourneau mais il a rien trouvé. Ils sont partis peu après.

3 juin 1925

J' ai trouvé un chemin menant dans les profondeurs aujourd' hui et j' ai vu Celui-là qui réside dans les collines. Vaste Il est, mais encore endormi. Je me suis vu promettre qu' Il se réveillerait quand le temps viendrait. J' ai construit une porte que je pourrai utiliser pour L' atteindre plus facilement à l' avenir.

18 février 1924

Un accident hier avec grand-père et moi tandis qu' on fabriquait l' or. Heureusement aucun de nous a été blessé. Je serai heureux quand le Changement viendra et que j' aurai plus besoin de faire des choses comme ça. De nombreuses personnes du village sont encore à la recherche de l' or, mais s' ils savaient la vérité sur le futur, l' or ressemblerait plus qu' à de la poussière à leurs yeux.

Unaussprechlichen Kulten, extrait

... bien que tous les druides ne soient pas tombés sous la lame des Romains. Parmi les histoires anciennes et maintes fois racontées se trouve celle des onze hommes en robes noires qui mirent les voiles depuis les rives occidentales d'Hibernia à la recherche d'un lieu qui leur fut révélé dans leurs rêves. Ils traversèrent le grand océan encore inconnu des hommes et après de longs jours découvrirent les rives d'une contrée sauvage. Puis, naviguant vers le Nord par delà un long crochet de terre, ils trouvèrent la rivière scintillante dont leurs rêves parlaient. Ils la remontèrent jusqu'à l'endroit où la terre s'assombrissait sous le couvert d'arbres anciens et de larges collines. Là, ils découvrirent ce qu'ils étaient venus chercher, le paradis de leurs songes, loin de leurs persécuteurs romains. Ils amenèrent aux hommes qui peuplaient cette terre leur sagesse et leur connaissance, et ils leur apprirent quels dieux devaient être vénérés.

Papiers de Dunwich #7

Rapport de police
concernant les policiers disparus

... Les cinq officiers, envoyés pour enquêter sur une nuisance signalée à la ferme d'un certain Elmer Frye résidant à Dunwich, furent aperçus pour la dernière fois le matin du 14 septembre 1928.

... Le matin du 15 septembre, plusieurs appels furent effectués en direction de Dunwich, mais le standard se révéla constamment surchargé jusqu'à ce que plus tard, aucun appel n'obtienne de réponse. Une voiture avec quatre agents fut alors envoyée mais l'équipe fut victime de problèmes mécaniques qui la forcèrent à revenir au poste où elle n'arrive qu'après la nuit.

Des contacts téléphoniques furent ensuite obtenus, et il fut alors appris que les cinq policiers n'avaient plus donné signe de vie depuis l'après-midi du 14 septembre.

... Le matin du 16 septembre, des officiers envoyés pour enquêter contactèrent un certain Elam Hutchins qui les mena jusqu'à la ferme des Frye. La demeure était en ruine et le véhicule de police abandonné fut retrouvé garé non loin. Selon l'avis d'Hutchins, les officiers avaient quitté leur voiture pour effectuer des fouilles le long d'un large chemin dégagé qui menait jusqu'au ravin voisin.

... Au fond du ravin, près de chutes que les locaux nomment Rocky Falls, ce qui semblait être les restes des cinq policiers disparus fut découvert. L'assistant du médecin-légiste, le Dr Houghton, fut contacté et, après avoir effectué les examens préliminaires, celui-ci ordonna que les restes soient ramenés à Aylesbury.

... Cause officielle de la mort : accident dû à la foudre. Affaire classée.

Papiers de Dunwich #13

Tiré des *Transcriptions d'Aylesbury*, déc. 1924

Un homme soupçonné de meurtre et condamné !

Un long et perturbant procès pour meurtre s'est achevé aujourd'hui quand le juge Orrin Crockett a condamné Matthew Potter à la prison à perpétuité pour le meurtre de sang froid d'Abner Brown, tous deux résidant dans la municipalité de Dunwich. Potter est resté silencieux pendant la lecture de la sentence, mais les membres de sa famille se sont mis à insulter à et à railler l'honorable juge Crockett, interrompant la procédure. Temple Potter, le fils du condamné, a dû être sorti du tribunal par la force avant que la lecture de la sentence puisse être achevée.

On se souviendra que Matthew Potter avait été accusé d'avoir assassiné Brown alors que ce dernier marchait sur la route passant devant sa demeure de Dunwich, le 14 mars dernier. Potter s'était apparemment caché derrière des arbres tandis qu'il attendait sa victime. Au moment où Brown passait devant lui, il lui avait sauté dessus par derrière, le frappant à plusieurs reprises avec un cailloux. Le corps de la victime avait été retrouvé le matin suivant, allongé sur la route, à l'endroit même où celle-ci avait été tué.

L'ironie de l'histoire est qu'il semblerait que Brown ait été victime d'une erreur sur la personne. Un témoignage de plusieurs témoins semblerait établir qu'il existait au moment du drame une querelle opposant depuis longtemps Potter à un certain Noah Whateley, appartenant également à la municipalité de Dunwich et décédé depuis. La plupart des gens pensent que Whateley était la personne que Potter pensait attaquer ce jour là. Selon un témoin, Matthew, essayant auparavant de s'introduire dans la propriété de son rival, s'était vu tirer dessus. D'autres témoins interrogés par votre reporter ont déclaré que Potter était à la recherche d'un trésor que le même Noah Whateley étaient sensé garder. L'accusé a nié toutes ces allégations. La famille du défunt s'est refusée à tout commentaire.

Papiers de Dunwich #9

Tiré des *Transcriptions d'Aylesbury*, 7 février 1928

Un homme de Dunwich arrêté après un affrontement avec la police

La police a mis hier en garde à vue Mr. Temple Potter après un bref affrontement dans la demeure du suspect dans la municipalité de Dunwich. Potter était recherché en raison de ses liens présumés avec le kidnapping supposé de Lindy Perkins, une fillette de douze ans vivant près de la ferme des Potter. Des témoins nous ont raconté que le suspect, armé d'un fusil de chasse, avait tenu à l'écart quatre policiers d'état pendant près d'une heure avant d'être finalement persuadé de se rendre. Les deux cousins de Potter se trouvaient également dans la maison à ce moment-là, mais n'ont apparemment pas pris part à l'affrontement. Après interrogatoire, les deux hommes ont été relâchés et Temple Potter a été placé en garde à vue.

La fillette Perkins, vous vous en souvenez peut-être, avait disparu six jours auparavant tandis qu'elle se rendait en ville pour y effectuer des courses. Il se trouve que les fermes des Perkins et des Potter sont toutes deux situées au sud-est du village de Dunwich, dans les environs d'Indian Hill. Des recherches massives furent organisées, en vain. Il y a deux jours, la jeune fille avait été retrouvée, errant dans un champ mais apparemment en relativement bonne santé. Interrogée néanmoins, elle n'avait pas répondu et avait semblé incapable de parler. Elle a depuis quitté l'hôpital et a pu revenir chez elle mais n'a jusqu'à présent pas prononcé un mot.

La police pense que Potter a détenu l'enfant captive chez lui jusqu'à ce qu'il la relâche, le jour du 24 ; il semblerait en effet qu'elle ait été libérée quelques heures seulement avant d'être découverte dans le champ. Un témoin dit avoir vu la fille dans la maison de Potter durant la période de sa disparition mais son identité est gardée secrète.

Papiers de Dunwich #9

De Vermiis Mysteriis, extrait

Les prêtres et les sorciers d'Hyperborée, persécutés par les factions dirigeantes de la déesse-élan, cherchèrent à s'échapper de leur pays. Des rêves parvinrent à certains d'entre eux, leur promettant le refuge et la paix dans un pays situé dans l'Ouest lointain, à l'intérieur d'un grand crochet de terre s'avançant sur la mer. A travers une série de portails mystiques, les Hyperboréens trouvèrent le chemin menant à cet endroit et y construisirent une grande colonie qu'ils baptisèrent Krannoria et où ils pourraient mener leurs rites de la façon dont ils l'entendraient. Pendant de nombreux siècles, Krannoria se dressa, lieu de beauté et de grâce, mais les astres changèrent et la colonie succomba à un terrible destin. Il est dit ainsi qu'en une nuit la population entière disparut.

Papiers de Dunwich #8

Tiré des Transcriptions d'Aylesbury, 15, 17 & 21 sept. 1928

Cinq officiers de police portés disparus

Nous avons appris aujourd'hui que cinq officiers de la police d'état du Massachusetts ayant été envoyés à Dunwich ne sont pas revenus. D'autres policiers ont été envoyé pour enquêter, et bien qu'ils aient pu trouver la voiture de leur confrères abandonnée, aucune trace de ses occupants n'a pu être trouvée. Les officiers portés disparus sont les agents Crawford Hoover, Tuttle Woodbine, Peter Starck, Bradford Gamble et Roger Axwater.

Cinq officiers de police présumés morts

Un rapport non confirmé clame aujourd'hui que les corps des cinq officiers de police portés disparus ont été retrouvés et transportés jusqu'à la morgue de l'hôpital d'Aylesbury. On ne sait rien sur les causes de leur décès. Les hommes avaient officiellement cessé de donner signe de vie deux jours auparavant.

Les officiers de police disparus, bel et bien morts !

Il a été annoncé aujourd'hui que les cinq policiers d'état portés disparus étaient morts. Ont ainsi été tués dans l'exercice de leur fonction les agents Roger Axwater, Bradford Gamble, Crawford Hoover, Peter Starck et le sergent Tuttle Woodbine. Comme cela a été signalé dans notre journal, les corps des officiers avaient été découverts quatre jours auparavant à Dunwich et secrètement transportés jusqu'à Aylesbury. Les cadavres avaient été retrouvés au fond du ravin de Cold Spring Glen, situé juste à l'Ouest de Dunwich.

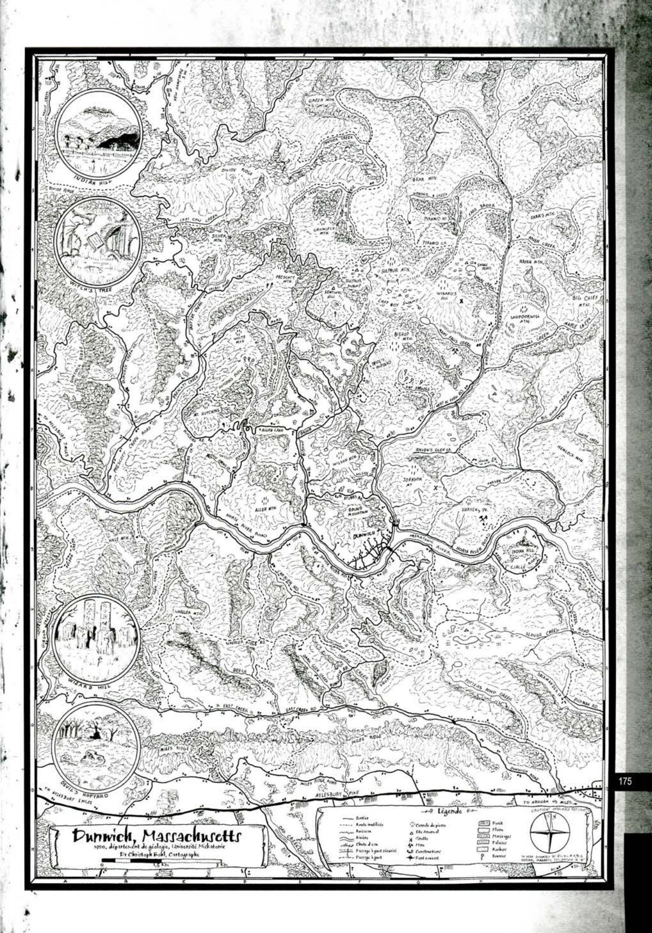
L'assistant du médecin-légiste, le Dr Houghton, a établi que les corps avaient été gravement brûlés et a conclu que la mort des policiers était due à un grand éclair venu frapper le fond du ravin. Le docteur a refusé d'expliquer les raisons ayant retardé la déclaration officielle.

Papiers de Dunwich #11

Rapport du médecin-légiste
sur les cinq officiers de police

Les corps des officiers paraissent en général avoir été physiquement séparés, les plus grands fragments pesant moins d'un kilogramme. Alors que la masse combinée des cinq hommes devrait atteindre les quatre-cents kilogrammes, le poids total des tissus et des os ramenés du ravin atteint à peine plus de quatre-vingt dix kilogrammes, indiquant ainsi une perte de pratiquement trois-cent dix kilos. Les tissus ont été visiblement purgés de leur sang sous l'effet de pluies particulièrement violentes, expliquant ainsi une partie de la perte de poids de l'ensemble. La plupart des fragments montrent des marques de brûlures qui ne peuvent avoir été causées que par un éclair de proportions inhabituelles. Seule une telle force pourrait ainsi démembrer et faire presque fondre cinq êtres humains.
Les fragments dentaires et les quelques fractions d'empreintes digitales ayant survécu identifient positivement quatre des policiers. Le cinquième, Axwater, n'a pu être résolument reconnu, mais compte tenu des circonstances il paraît fortement improbable qu'il ait survécu. Dans certains cas, seule une dent ou un fragment d'empreinte digitale ont été utilisés pour identifier un des individus, et il n'est guère surprenant que nous n'ayons trouvé pour une des victimes aucune partie reconnaissable. Le bureau du médecin-légiste est convaincu que ce sont bien les restes des cinq hommes qui ont été découverts.

Papiers de Dunwich #12


Dunwich, Massachusetts
1920, département de géologie, Université Miskatonic
Dr Christoph Bohl, Cartographe
0
1,5 Km
3 Km
Légende
Sentier
Ruisseau
Rivière
Grotte
Mine
Constructions
Pont couvert
Forêt
Plaine
Falaises
Rochers
Sources
INDIAN HILL
DIVIDE RIDGE
WITCH'S TREE
WIZARD HILL
DEVIL'S HOPYARD
TO AYLESBURY 5 MILES
AYLESBURY PIKE
TO ARKHAM 45 MILES
MILES RIDGE ROAD
MILES RIDGE
EAST CREEK RD
DUNWICH ROAD
DUNWICH
ROUND MOUNTAIN
ALLEN MTN
NORTH RIVER ROAD
MISKATONIC RIVER
INDIAN HILL
CIRCLE ROAD
SLOUGH CREEK ROAD
POTTERS POND CREEK
WHEELER MTN
HALE MTN
JOHNSON MT
HARSEN'S PK
RAVEN'S CLEF CR
HEMLOCK MTN
BIG CHIEF MTN
WHIPPOORWILL MTN
RAVEN MTN
RAVEN CREEK
FARR'S MTN
BEAR MTN
PYRAMID MT
PYRAMID CR
SULPHUR MTN
LOST BOY SWAMP
WIZARD'S HILL
BISHOP MTN
SENTINEL HILL
PRESCOTT MTN
SILVER MTN
LOST COW CREEK
DIVIDE RIDGE
GREEN MTN
CROMLECH MTN
WHITE MTN
MT. HUTCHINS
ALLEN LANE
WILSON MTN
PRESCOTT CREEK ROAD
TO AYLESBURY 7 MILES
OAK CREEK

1920

Les Terres de Lovecraft

Dunwich

Si un endroit devait symboliser la décadence, la décrépitude ou bien encore la résignation alors ce serait sûrement Dunwich. Le désespoir suinte des murs et contreforts de ce petit village et cela fait fort longtemps que ses habitants sont devenus à l'image de leur région, maudits, vides et inquiétants…

Jusqu'en 1806 la région de Dunwich était une terre prospère, située le long de la rivière Miskatonic en amont d'Arkham. Depuis cette date certains de ses habitants se défièrent des lois de la nature et commencèrent à prier de sombres déités. Petit à petit ils se retirèrent dans les bois et les collines entourant Dunwich pour y perpétrer leurs étranges rituels et finalement tomber dans l'horreur, la consanguinité, mais surtout l'oubli. Vos investigateurs seront-ils assez braves pour ouvrir les portes d'un ignoble passé pour peu être y découvrir un non moins sinistre présent ?

Les terres de Lovecraft : Dunwich commence par *L'Abomination de Dunwich*, le magnifique récit de H.P. Lovecraft portant sur la vie dans la région. Les éléments mis en scène dans la nouvelle sont ensuite développés à l'aide informations détaillées sur la ville et ses environs : bâtiments pertinents, personnages importants et lieux essentiels se voient ainsi décrits en détail et illustrés de nombreuses photos d'époque. Sont également inclus une carte de 40 x 60 centimètres décrivant la région sur des kilomètres ainsi que deux scénarios.

Prix public conseillé 36 €

ISBN : 978-2-917994-25-2







WWW.SANS-DETOUR.COM

